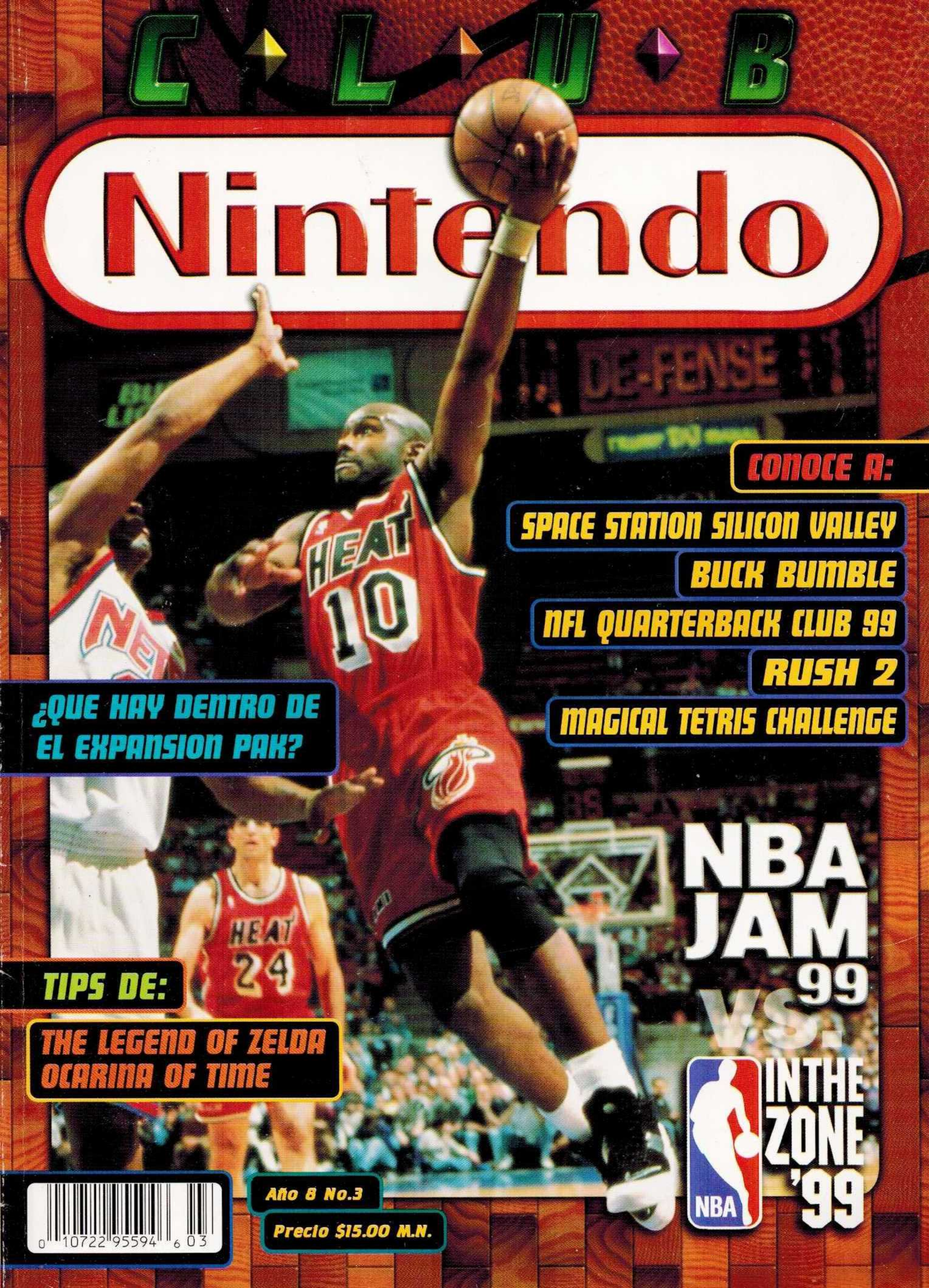
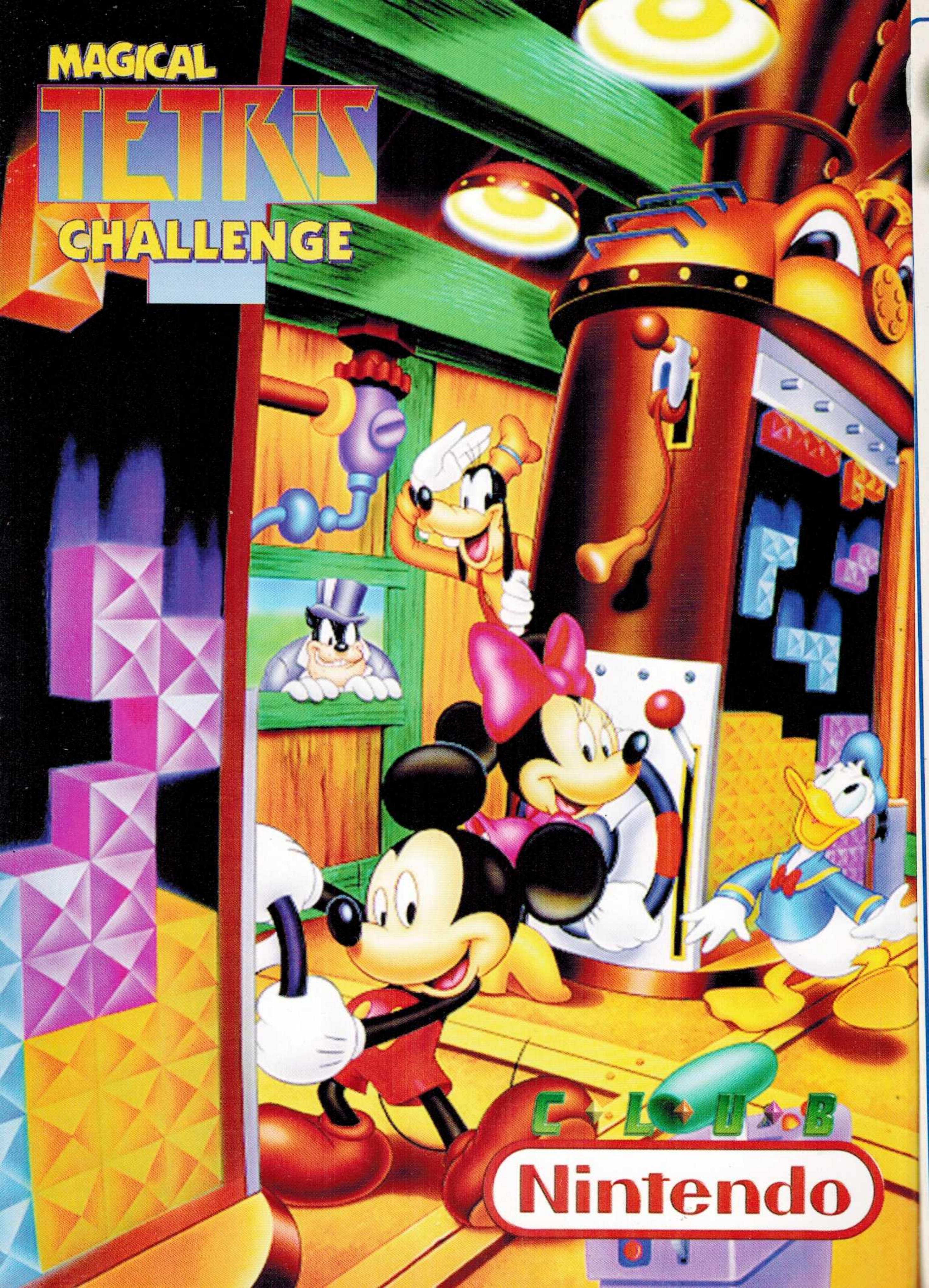

CLUB
Nintendo
CONOCE A:
SPACE STATION SILICON VALLEY
BUCK BUMBLE
NFL QUARTERBACK CLUB 99
RUSH 2
MAGICAL TETRIS CHALLENGE
¿QUE HAY DENTRO DE EL EXPANSION PAK?
NBA JAM 99
VS.
IN THE ZONE '99
NBA
TIPS DE:
THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
Año 8 No.3
Precio $15.00 M.N.
0 10722 95594 6 03

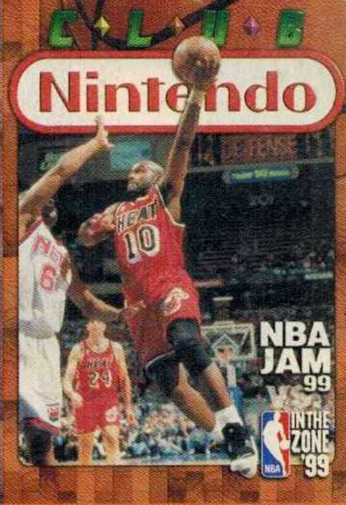

MAGICAL
TETRIS
CHALLENGE
CLUB
Nintendo



Echate tres puntos encontrando el rombo oculto de este mes

Aquí estuvo el rombo de Febrero





Ahora que está en su apogeo, el deporte ráfaga del basketball profesional de la NBA, no podíamos dejar de hablar de un par de títulos que tienen la licencia de esta asociación. Nos referimos a NBA JAM 99 (Acclaim) y NBA In the Zone 99 (Konami). Ambos excelentes juegos con varias diferencias y también con algunas similitudes. Lee nuestro comparativo para que elijas cuál de ellos es el mejor. Además de eso, tenemos algunos análisis de títulos muy interesantes, como es el caso de Space Station Silicon Valley (Take 2), WCW nWo Revenge (THQ) o Magical Tetris Challenge (Capcom). En cuanto a los Tips, tenemos la segunda parte de los Tips para Zelda: Ocarina of Time. Y para los que tienen dudas sobre el Expansion Pak, como: ¿Es indispensable?, ¿Es compatible con todos los juegos?, tenemos un reporte especial donde aclaramos esas y otras dudas. Así que mejor deja de leer esta tira de texto y sigue leyendo todo el contenido de la revista.



Te recordamos que esta revista sólo cuesta $15.00 pesos y no debes dejar que te la vendan a más de eso. Para atender quejas sobre estos "malandrines" puedes llamar al 01-800-711-26-33 desde el interior de la República o al 261-27-01 en el D.F.

ISSN 0188-7610



EDITORIAL

Ya estamos de lleno en 1999, un año que promete mucho en el mundo de Nintendo, pues esperamos muchísimas sorpresas con juegos espectaculares, noticias sobre nuevo hardware (desde aditamentos hasta sistemas) e importantes cambios en la forma de ver el entretenimiento de los videojuegos.

Pero lo bueno no sólo viene por Nintendo internacionalmente; también en México, Nintendo a través de su único distribuidor autorizado, lanzará varias ideas, planes y promociones para sus fieles seguidores. Nosotros, Club Nintendo, seremos parte de esas sorpresas y ya estamos preparándonos.

Muy probablemente en el próximo número, ya podremos comentarte de algunas sorpresas y cambios importantes y positivos (si es que no te enteras antes directamente).
Pero, de cualquier forma, recuerda pedir siempre tu nota o factura con tu distribuidor autorizado, pues será tu pase a muchas promociones, concursos y eventos.

Mientras tanto todo el equipo de Club Nintendo seguirá trabajando duro para echar a andar todas las ideas que se nos han ocurrido y las que nos mandan los lectores, Si tú tienes alguna idea para ponernos a trabajar, mándala de volada. Y si es una idea para disfrutar más los videojuegos en cualquier forma, seguro es una buena idea.

Año VIII # 3 Marzo 1999
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 8 # 3, Revista mensual, Marzo de 1999, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. **(DR.) CLUB NINTENDO**. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av.Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33



DR. MARIO

Les agradezco que nunca se dan por vencidos aún en los tiempos difíciles, pues ya ven que: "Hierba mala, nunca muere". Pero ahora los quiero regañar: ¿Por qué, ya no ponen cupones de suscripción? El año pasado hablé para suscribirme, pero me dijeron que había un cupón dentro de la revista cada mes, que en realidad nunca vi. Creo les conviene poner cupones porque nada pierden ¿o sí?

Alberto Lozano
Guadalajara, Jalisco

Pues sí... nada perdemos. Es por eso que en conjunto con Editorial Televisa se publicó un cupón de suscripción el mes anterior con el cual te puedes suscribir a la revista teniendo considerables ahorros. Invitamos a nuestros lectores que no dejen pasar esta oportunidad, pues así pueden ahorrar dinero y protegerse de posibles aumentos de precio (si se llegaran a dar).

♦

¡Hola cuates de Club Nintendo! Les escribo para felicitarlos por su revista y hacerles una pregunta (tal vez les parezca muy tonta pero no sé nada de esto) ¿Qué es arcadia? Y también para preguntarles ¿Qué juego tiene mejores gráficas, mejor sonido, etc.? ¡ah! y también quiero saber ¿cuál juego es mejor Turok 2: The Seeds of Evil o The Legend of Zelda: Ocarina of Time?

Yarely Sena
Saltillo, Coahuila

Pues no es una pregunta tonta. Originalmente, nosotros usábamos el término "Arcadia" para denominar a los juegos profesionales y que muchos conocen como "chispas". Esto se debe a que Arcadias fue una adaptación (mala) de la palabra norteamericana "Arcades", nombre que recibe el lugar en donde hay muchos videojuegos operados con monedas. Arcadia en realidad es una región montañosa de la Grecia antigua, habitada por los Arcadios. Por cierto, gente de la industria también emplea la palabra "Arcadas", la cual también está mal, pues esto significa movimiento del estómago que excita al vómito.

♦

Me gustaron los cambios que hicieron en la revista. Está bien que aparezcan "Los Grandes de Nintendo" en la última página como otras secciones, sólo que ¿Se siguen basando en ventas o cómo le hacen ahora?

Eduardo Tena Hernández
México, D.F.

Ahora decidimos no meter una sola cosa, para tener distintos puntos de comparación con nuestro mercado, así pues hemos visto Los Grandes de otros países como EU, Japón. También hemos visto cuáles son los juegos más esperados en otros lugares y obviamente la lista de popularidad en nuestro país. Definitivamente en esta sección vas a encontrar siempre cosas distintas.

♦

¡Bueno, bueno! Todo mundo al escuchar la palabra NINTENDO lo primero que se le viene a la cabeza es: Tecnología de primera, excelentes videojuegos, fabulosos proyectos, pero (y disculpen mi ignorancia) ¿Qué significado tiene la palabra NINTENDO? ¿A quién se le ocurrió llamarle así? ¿Cuáles fueron sus inicios?

AZUCENA
Metepec, Edo. de México

El nombre de la compania se lo puso el Sr. Fusajiro Yamauchi en 1993 (de hecho el nombre original fue Yamauchi Nintendo & Co.). Esta compañía comenzó a operar en 1889 fabricando una baraja japonesa de nombre "Hanafuda". Al ser éste un juego de azar, el nombre de Nintendo le pareció adecuado al Sr. Fusajiro (abuelo del actual presidente de Nintendo: Hiroshi Yamauchi) pues más o menos tiene el significado de: "que sea lo que el dios quiera". Aunque esta es una pregunta que ya habíamos contestado hace tiempo, al parecer a muchos les sigue dando curiosidad saber la respuesta.

♦

Les escribo para preguntar si es posible "sacar" a Michael Jordan en el juego Kobe Bryant in NBA

Courtside. El manual dice que hay códigos (ya sé, han publicado algunos) y que también hay jugadores ocultos. Un primo me dijo que en Nintendomanía dieron el código para Jordan. Les agradezco su atención a este correo y más les agradeceré su respuesta.

Raúl Galicia
Guanajuato, Guanajuato

Pues sí, existen códigos para este juego y son todos los que hemos publicado. Tanto en NBA Courtside como en otros juegos de Basketball no está incluído Jordan por motivos de licencia (sin embargo el jugador de nombre "Roster Guard" que aparece en su lugar en varios títulos tiene su misma característica. Sobre lo que dijeron en Nintendomanía, no era un código, sino la forma de editar a un jugador de las mismas características de Jordan. Por cierto, lee en este número un comparativo de 2 extraordinarios juegos de este deporte para el N64: NBA JAM 99 y NBA in the Zone 99.


NBA JAM 99

♦

8 años, 85-88 meses, 4 números especiales y videojuegos, sólo videojuegos, mi comentario es a la revista, nuestra revista, la que muchas veces criticamos, reprochamos y hasta insultamos, pero sin embargo siguen en pie, a pesar de muchas adversidades y de ir creciendo poco a poco iniciando desde un simple boletín hasta la revista de 96 páginas y de nuevo papel y nuevos patrocinadores, con errores y aciertos, con lectores fieles como muchos de nosotros que esperamos con ansia cada mes en el puesto de revistas su salida para que no se vaya a agotar y de horas y horas de sano entretenimiento que nos proporciona Shigeru Miyamoto y toda la Familia Nintendo, desde Donkey Kong para Arcade o Super Mario Bros. para la primera consola de Nintendo, hasta juegos nunca imaginados como Zelda 64 y lo que nos espera en el futuro. Felicidades y Gracias por informarnos y recuerden que hay gente que sí admira su trabajo y que lee la revista cada mes y ojalá que los chavos que estén leyendo esto tomen conciencia del trabajo (¡tan padre!) pero también tan difícil que es informar, ser crítico e investigar para todo un país que lo exige así. Nuevamente gracias por todo y sigan así.

WILL_Z
Puebla, Puebla

¡Vaya! ¿Qué otra cosa podemos decir que no sea?: ¡Muchas gracias!

♦

En la repuesta a la carta de Oscar Valencia en el Dr. Mario de hace algunos meses dicen que el juego GoldenEye fue nombrado juego del año. En verdad me gustaría saber ¿Por quién y si fue sobre todos los demás juegos existentes y de cualquier sistema? Cómo se les ocurre decir que la versión de MK4 para el N64 es infinitamente superior a la de "Arcade", basta con sólo pararse frente a una máquina profesional para darse cuenta de lo infame que se ve la versión casera comparada con esta. Es acaso que ni siquiera están enterados de que la versión profesional cuenta con el chip Zeus que es capaz de reproducir 1'200'000 polígonos de 4 lados, por segundo. Para mi gusto la mejor conversión de un juego de la serie MK ha sido la de MKII para el SNES.

Oscar Aguiñaga Castro
Sn. Juan Teotihuacán, Edo. de Méx.

En el marco del E3 del año pasado, fue cuando la Academy of Interactive Arts and Sciences le otorgó a este juego el premio como mejor juego del año compitiendo contra juegos de todos los sistemas caseros del mercado. Cuando nosotros hablamos de que MK4 de Arcade es superior a la versión de Arcade, nos referimos al juego en sí; y es que la versión de N64 de MK4 tiene corregidos muchos bugs, tiene un "gameplay" más dinámico y tiene hasta más personajes que el Arcade (sin mencionar que los peleadores tienen más trajes, lo cual es meramente estético). En este caso no estamos de acuerdo contigo, pues MK 2 sólo es igual al versión casera, mientras que MK 4 tiene los elementos que mencionamos anteriormente (obviamente, no decimos esto para desmerecer MK II de SNES, del cual pensamos que es un excelente título).



MORTAL KOMBAT 4

♦

Oigan, en su reportaje (previo) de Zelda: Ocarina of Time, hubo unos cuantos detalles que, al menos en mi copia, no son como ustedes dicen. "Proviene de la familia Shika"

De aquí viene Impa, ¿verdad? Creo que es Sheika, no Shika. Los sustantivos "Ron-Ron", "Maron", "Taron" todos están mal, pues son "Lon-Lon", "Malon", "Talon". No son muchos pero a mí, sí me parecen grandes.

David Alvarez
México, D.F.

Mucha de la información que conseguimos para publicar en la revista, generalmente la conseguimos con nuestros contactos en Japón. Y como ya hemos comentado alguna vez, la forma de pronunciar, y por tanto de escribir algunas palabras es problemática al traducirla, pues ellos escriben las palabras extranjeras "como las escuchan" y no como deben escribirse. Es por eso que son también muy comunesn los errores con la L y la R. Pedimos disculpas por este caso y por si se llega a presentar algo similar en el futuro.

♦

¿Por qué juegos como Mario Kart 64 ó F Zero X no se puede jugar contra la computadora, en el modo de 4 ó 3 jugadores? Incluso ni de dos. Pregunto lo anterior, porque si el N64 es un aparato muy poderoso, no se puede jugar de esa manera. ¿Cuándo va a salir el nuevo Fórmula 1? y ¿Por qué en el FIFA 99, no aparece Ronaldo?

Daniel Lerma Martínez
Guadalupe, Nuevo León

El N64 podría fácilmente soportar que 4 jugadores jugaran contra el CPU sin ningún problema; sin embargo, si no lo hacen es porque esto acaba con el reto del juego (¿has visto qué fácil es ganar el GP en Mario Kart cuando juegan 2 personas a la vez?), sólo es cuestión de poner-



se de acuerdo para que un jugador llegue siempre en primer lugar y los demás detener a los otros competidores. Dos compañías han anunciados juegos basados en carreras de F1: UBI y Psygnosis, pero aún no existe fecha para ambos.

♦

El motivo principal de escribirles es debido al último análisis que hicieron de FIFA 99. Ahí dicen que es un juego que no aporta nada nuevo, y que tan solo parece un Update de RWC 98 y ni siquiera de WC 98. La verdad yo no estoy de acuerdo en eso, porque pienso que FIFA 99 es un juego muy bueno. Los displays de cuando fallas un gol son innovadores. Además, el hecho de contar con tantas ligas europeas del mejor nivel con sus respectivos equipos (todos) y sus verdaderos jugadores (incluso las reservas) lo hacen un muy buen título. Creo que la opción del "Gol de Oro" es muy emocionante. En fin, creo que FIFA 99 es el mejor juego de Soccer que hay por el momento, ya que ISSS 98 (en el que aparece Valderrama) no creo que sea tan bueno.

Daniel Ríos Ramírez
Toluca, Edo. de México

Siempre me ha parecido que los análisis que hacen son excelentes para darnos cuenta de lo que ofrece un juego nuevo, a excepción de la parte final en la que comparan un juego con otro como lo hacen con la serie FIFA de EA y los ISSS de Konami. Yo tengo ambos juegos y los dos son de excelente calidad, pero ustedes siempre han apoyado mucho más a ISSS que a la serie FIFA. No dudo que a la mayoría de ustedes les guste más, pero no es para que le reste calidad a FIFA que la verdad le sobra. ISSS 98 es un excelente juego sin duda, por eso está entre los primeros lugares, pero conozco personas que dicen que ISSS 98 es mucho mejor que FIFA 99 ¡y nunca en su vida han jugado ni uno ni otro! sólo se basan en la opinión final del análisis de su revista, ustedes dicen que la opinión final la tenemos nosotros pero con ese antecedente ni siquiera podemos opinar, porque ya nos dicen hasta qué juego comprar y cuál no.

Mauricio Uribe Rodríguez
Celaya, Guanajuato

¡Ya ven por qué muchas veces no queremos dar nuestro punto de vista en algunos casos! Sobre todo en juegos que aunque son del mismo género, tienen elementos totalmente contrarios que pueden ser del agrado para unos y hasta detestables para otros. Es por eso que en ocasiones sólo ponemos a consideración los elementos y características de un juego, para que al final seas tú quien decidas. Aunque en algunas ocasiones nosotros demos nuestro punto de vista, esto no es definitivo y te invitamos a que continúes aportándonos tus opiniones.



♦

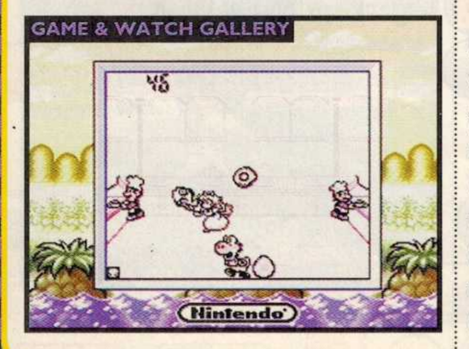
¿Por qué se ha criticado tanto a Capcom por continuar con la saga de Street Fighter? Esta serie de juegos es de las mejores que existen, así que, me pregunto: ¿Tanto importan los personajes? El hecho de que sean los mismos que vimos hace 6 ó 7 años ¿Le quita lo divertido? Tal vez los personajes sean viejos, pero ¡qué más da! El que Ryu se vea más joven no evita que el juego sea divertido! Nintendo lo ha demostrado con las series de Mario, Zelda y Metroid. Esos personajes son tal vez los más viejos del mundo de Nintendo, sin embargo sus juegos son los mejores. Creo que deberíamos dejar de preocuparnos por los detalles estéticos y fijarnos más en la parte divertida, porque muchas veces hacemos lo contrario y esto nos impide apreciar lo mejor del juego

Christian G. Camacho
San Luis Potosí, San Luis Potosí

Muchos se dejan llevar por los juegos que tienen muy bonitos gráficos, pero lo que en realidad importa es la diversión que nos brinda un excelente título; un ejemplo de esto es GAME & WATCH GALLERY, el cual tiene los gráficos más simples que hayas encontrado, pero su factor fundamental es que te divierte por mucho tiempo.

Juan Rafael del Rey Acuña
Tlaquepaque, Jalisco

Aunque las anteriores dos opiniones son distintas, ambas llegan a la misma conclusión. Y nosotros estamos de acuerdo, sabemos que el factor DIVERSION es lo más importante.



♦

Mi cartucho de Turok 2 es negro. ¿Es alguna edición especial o así es? También quisiera preguntarles ¿la Expansión de Memoria daña los cartuchos que no son compatibles con él?

Emmanuel Borboa Orozco
México, D.F.

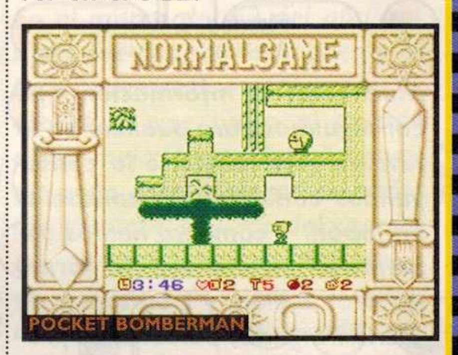
Todos los cartuchos de Turok 2 que salieron y que saldrán serán negros; no se trata de ninguna edición especial, esta es la producción normal. Para que encuentres una respuesta a tu interrogante (y algunas otras), revisa el artículo especial que tenemos sobre este interesante aditamento.

♦

Quisiera preguntarles si saben si las compañías que programan juegos para Game Boy seguirán haciendo juegos compatibles con el Super Game Boy. Esto se los pregunto porque ya se han dejado de hacer juegos para el SNES y esto me hace pensar que ya no se harán juegos que aprovechen las ventajas del Super Game Boy, como podrían ser los marcos especiales entre otras cosas.

José Liera
México, D.F.

Bueno, cualquier juego que aparezca para el GB será compatible con el SGB, indiscutiblemente. La cuestión del marco o los colores ya no parece una ventaja tan importante comparada con las que se pueden obtener si se juegan los títulos en nuevos sistemas como el Game Boy Color (más colores que con el SGB, mejor procesamiento de gráficos, etc.) Quizá es por eso que los nuevos títulos se están enfocando más a sacar provecho de las cualidades del GBC, pero debes recordar que hasta esos juegos también los podrás ver en el SGB.



Este juego es compatible con el GB Color y con el Super GB.

♦

¡Hola! Solamente quisiera hacer un comentario: Un videojugador no solamente es aquella persona que se dedica a pasar un buen tiempo con su sistema de videojuegos derrotando enemigos, pasando castillos y rescatando princesas. Muchos padres de familia se enojan y se molestan porque sus hijos se pasan horas en el televisor jugando y dejan sus responsabilidades a un lado y sobre todo la más importante: El estudio. Un verdadero videojugador cumple con sus obligaciones antes de la diversión. Si piensas ser un gran diseñador de videojuegos, no por jugar horas y horas vas a llegar a serlo, necesitas estudiar y empeñarte en tus deberes para llegar a tus metas en la vida. Hubo una frase que me llamó mucho la atención: "La felicidad del hombre está en hacer lo que quiera hacer, después de hacer lo que deba hacer." En resumen, Primero es la obligación y después la diversión. Claro, no estoy diciendo que dejen de jugar sus títulos favoritos, sino que hay cosas muy importantes como tu futuro, que es el reto

más grande de tu vida. P.D. Les presumo que ya acabé el Zelda con todos los corazones, magias y armas al máximo, las 100 Skulltulas... ¡todo!

Raúl Iván Flores Puente
Monterrey, Nuevo León

Pues sólo podemos 2 decir cosas al respecto:
1) Que tienes un muy buen argumento. Y...
2) ¡Qué presumido!

♦

El otro día por la tarde estaba jugando en mi N64 el juego de Turok 2 y al comenzar el juego, de repente se fue la luz. No regresó de inmediato y me dio tiempo de apagar el aparato y quitar el cartucho. Mi pregunta es ¿Esto puede provocar alguna descompostura o algo parecido en el cartucho o en el juego? Y mi otra pregunta es ¿Qué significa que un cartucho tenga memoria de respaldo?

Isaac Castro
Puebla, Puebla

Aquí Luigi le contesta sus dudas a nuestro amigo: "Si apagaste el sistema y le sacaste el cartucho cuando se fue la luz, no afecta en nada. Al contrario, también te beneficia que cuando esto suceda, lo desconectes de la toma de corriente, ya que así evitas que se vaya a dañar el equipo o la fuente de poder. La memoria de respaldo es un sistema de almacenamiento en un circuito integrado, el cual tiene la capacidad de guardar datos. Esta memoria debe de ser del tipo RAM, ya que permite meterle y sacarle información de acuerdo a nuestras necesidades, regularmente se alimenta a través de una batería de Litio de 3Volts o bien, puede ser a través de un capacitor el cual almacena voltaje".

♦

Me gustaría preguntarles, ¿Por qué el juego de "ZELDA 64" se llama ZELDA? Tal vez parezca un poco tonta la pregunta, pero no le veo sentido que si LINK es el protagonista del juego, se tenga que llamar ZELDA. Respecto a ese mismo tema ¿Por qué el cartucho de GB, The Legend of Zelda: Link's Aweking se llama así?, ni siquiera la princesa ZELDA aparece en éste.

Jonathan Silva Pérez
México, D.F.

Cuando Miyamoto y su equipo planearon sacar los 2 juegos que originalmente salieron para NES, los concibieron como una serie en la que se contaría la leyenda de la princesa Zelda y la Trifuerza, aunque el héroe fuera Link. De ahí, que al ser una serie de juegos, obligatoriamente tenga que llevar el título de "The Legend of Zelda" aunque ella no aparezca, tal como lo ejemplificas con el juego de GB. Así que si aparece algún otro juego en el que el personaje principal sea Link, no dudes que será un "The Legend of Zelda".



♦

Quisiera felicitarlos por su excelente revista, está bien que aumenten el precio, pero aumenten el número de páginas y desearía que regresaran la sección "Sí y No" a la revista y preguntarles si saben la fecha de cuándo saldrá Metroid para el Nintendo 64.

Juan Ramón Zamudio "Cuyo"
Moroleón, Guanajuato

OK, en tu caso vamos a hacer una excepción y vamos a regresar la sección de SI y NO exclusivamente para ti:

¿Saben la fecha de salida de Metroid para Nintendo 64?
NO

♦

El Comentario del Mes

Ahora, en lugar de ser sólo una persona la que da su punto de vista en esta sección, son dos, pues comparten puntos de vista muy similares.

Hola amigos de Club Nintendo. Soy ingeniero en sistemas computacionales y tengo 22 años. He programado algunos juegos para PC (como pasatiempo). La razón de mi correo es transmitirles mi opinión sobre cómo serán los juegos dentro de 2 a 5 años. Las tendencias actuales para la creación de juegos son trabajar con grandes equipos de personas, los días del programador solitario en su cuarto se han ido hace ya mucho tiempo. Cada vez más personas intervendrán desde su producción, hasta su programación, incluyendo la etapa de pruebas. En cuanto a gráficos, actualmente la tendencia son los polígonos. Aunque dentro de 5 años se empezarán a utilizar gráficos con superficies curvas perfectas resultado de juntar miles de polígonos. Definitivamente tendrá que haber inmersión total en el juego para variar el modo de jugar actual, con dispositivos auxiliares como lentes, guantes, etc. Si bien estos dispositivos eran más caros, se están haciendo más accesibles

poco a poco. Otro aspecto será el de las competencias remotas con otros jugadores a través de algún servicio, como internet o un servicio tipo cable. Esto es una realidad desde hace algunos años en los juegos de PC pero creo que las consolas algún día lo intentarán también (aunque no dentro de 5 años). Quizá pasen algunos más. En general los videojuegos serán grandes producciones alcanzando la importancia (para nosotros los videojugadores) que tienen las películas hoy en día. Se crearán temas musicales cantados especiales para los juegos y se incluirán temas existentes de artistas también. Algunos juegos se harán expandibles, pudiéndoseles agregar y/o crear más misiones, armas o personajes para dar entretenimiento por más tiempo, imitando a algunos juegos para PC como el clásico Doom, Quake, etc. Esto es lo que creo que sucederá con el futuro de los juegos.

Gilberto Sinhué Báez Rendón
México, D.F.

Sin lugar a dudas la tecnología va a pasos agigantados pero en cuanto a la industria del videojuego, creo que es muy predecible lo que veremos en 2 ó 5 años en cuanto a gráficos. Sin embargo el contenido de los juegos es completamente un misterio. Hace ya cinco años, en el concurso de Street Fighter II Turbo en el WTC presentaron un clip muy famoso del Project Reality de una abeja que volaba por debajo de la Torre Eiffel. Después de tres años de desarrollo pudimos tener acceso a un sistema casero y disfrutar de esos gráficos por un precio muy bajo. Para el 2003 no vamos a ver algo muy diferente de lo actual, es decir, tal vez aparezca un sistema casero cuyos juegos tengan gráficas tan espectaculares como las de Toy Story o A Bug's Life y poder interactuar como en aquella atracción de Disney: Quest, en la que en una computadora diseñas y armas tu propia montaña rusa sin importar ninguna ley de la Física y cuando está lista, pasas a un simulador y la recorres en un paseo virtual. ¿Se imaginan un juego de Mario con gráficas como las del instructivo de Mario 64? Como se pueden dar cuenta, todo eso ya lo hemos visto, sólo falta que pasen unos años para que la tecnología baje sus costos y todos tengamos acceso a ella porque por el momento es muy cara. En cuanto al contenido de los juegos nadie sabe, pues con genios como Miyamoto, no hay manera de adivinar hasta dónde termina su creatividad.

Alejandro Melo A.
México, D.F.

Ambos puntos de vista son muy interesantes, sin embargo siempre será difícil saber qué destino tomará la industria y qué es lo que será lo más popular en unos años... o ¿Quién hace 4 años se pudo haber imaginado que algo tan simple como las mascotas virtuales iban a causar toda una revolución en esta industria. Los videojuegos, ya son tan importantes como las películas hoy en día. Pues las ganancias generadas por juegos como Zelda son tan altas, como las que dejan una película taquillera. En fin: Ahora que se acerca el fin del milenio este tema es muy interesante ¿no crees?

♦

Escritorio del Dr. Mario.

Primero que nada queremos decirle a Marcos Fernando Martínez González que no vaya dejar que su primo Daniel se coma el cartucho, ¡¡¡Vale más eso, que 20 Pesos!!! (chiste privado, ustedes disculparán). También queremos pedir una disculpa a los lectores que de cierta forma se han ganado algún obsequio en esta y otras seciones de la revista, pues tuvimos muchos problemas para enviarlos, pero esperamos que cuando estén leyendo esto ya los estén disfrutando. ¡Por cierto! Sí nos dimos cuenta que Juan Ignacio Cornejo Méndez nos metió un super golazo en el tema del mes. De cierta forma sirvió no haber enviado los premios a tiempo, como lo teníamos planeado.

No, dejes de escribirnos a nuestra dirección de e-mail:

clubnin@nintendo.com.mx

O a nuestra dirección física:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Colonia Juárez
México, D.F. CP 06600

Y visita la página de Gamela México en:

www.nintendo.com.mx.

Como el mes pasado, aquí tenemos las direcciones electrónicas de lectores de la revista. Recuerda que es mejor si mandas una muy breve descripción de tus habilidades, para que los que te escriban tengan ya un buen tema para comenzar a charlar contigo, algo así como "Me gustan los títulos RPG".

♦

paloma1@gto1.telmex.net.mx
Missael A. De León Moreno

♦

jcompean@intercable.net
Iván Compean R.

♦

luder@smashing-pumpkins.com
Francisco Flores "Luder"

♦

a fondo

Space Station Silicon Valley

"¡Noticia de última hora! Se acaba de anunciar que la Estación Espacial Silicon Valley, después de estar perdida durante 1000 años en el espacio, ha emprendido el viaje de regreso a la Tierra, pero al parecer, el Profesor Cheese y su tripulación han muerto y se





cree que los animales-robots tienen el control de la



estación espacial. La presidenta del mundo, la señora Frank Bloke, ha decidido enviar a los héroes Dan Danger y el robot Evo a la estación espacial para quitarle el mando a los animales-robots antes de que lleguen a la Tierra. Ahora el futuro del mundo está en las manos de Dan y Evo..."



TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

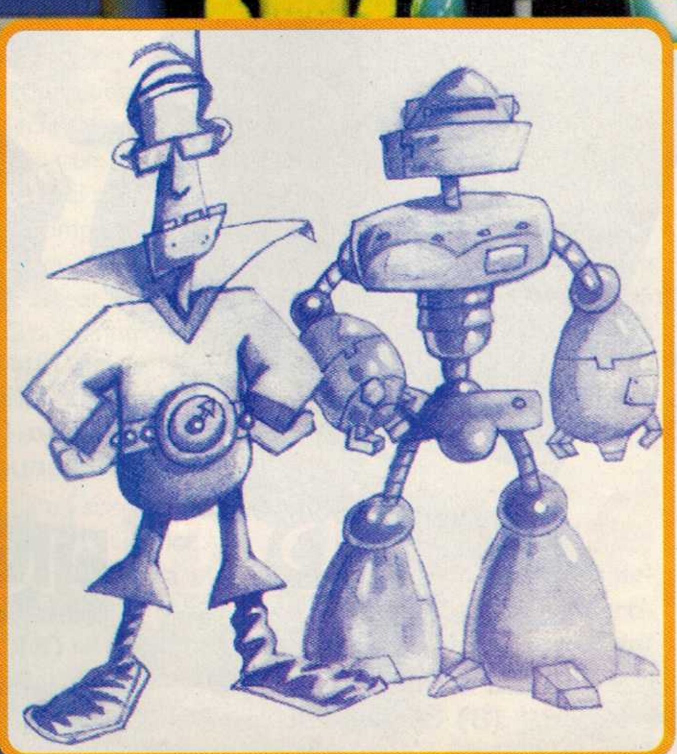
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por

64 megabits
Memoria

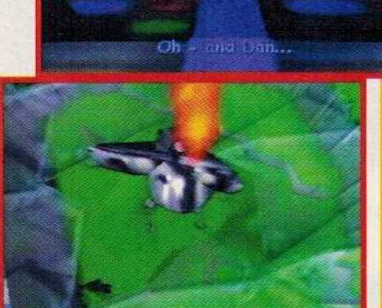
Acción
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida





Pues parece mentira, pero Space Station Silicon Valley fue de los primeros juegos que se anunciaron para el N64 y apenas hace su aparición. Afortunadamente, los programadores de DMA se tomaron su tiempo para desarrollar un juego que, si bien gráficamente no es tan espectacular, es muy original y sobre todo divertido. Pero basta de introducciones y veamos Silicon Valley "A Fondo".

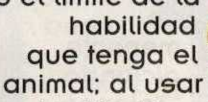


Se supone que la Estación Espacial Silicon Valley es un experimento donde se crean ecosistemas artificiales y ahí habitan robots con forma de animales (no sabemos con qué finalidad). Como ya leíste, esta estación se ha convertido en un caos, los animales tienen el control y al parecer planean llegar a la tierra y destruirla. La misión de los héroes Dan Danger y el robot Evo es impedir que los robots logren su objetivo. Desgraciadamente estos héroes, aunque tienen mucho valor, carecen de talento y en el trayecto pierden el control de su nave (por discutir acerca de qué estación de radio iban a escuchar) y se impactan en la estación espacial; debido a este accidente, Evo salió disparado y su cuerpo se dividió en 4 fragmentos y lo único que quedó de él fue un chip; a propósito, también terminaron con el romance entre el perro Roger y la oveja Flossy.



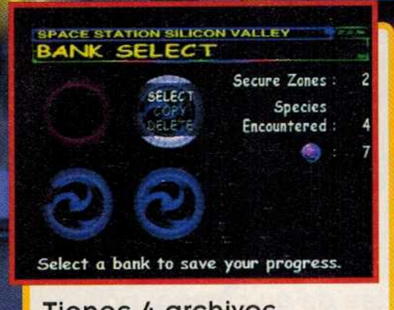
Pero, "¿de qué se trata este juego?", te estarás preguntando; como te dijimos al principio, SSSV se caracteriza por ser muy original y diferente a otros títulos; se puede decir que es muy parecido a Lemmings, pues debes usar más la cabeza que el control, sin embargo, tiene algunas diferencias. Aquí controlas a Evo (o lo que quedó de él) y su misión es recuperar las partes de su cuerpo; para lograrlo debe recorrer las 4 secciones de la Estación Espacial, las cuales son: Euro Eden, Arctic Kingdom, Jungle Safari y Desert Adventure. Pero Evo no podrá hacerlo por sí mismo, ya que es muy débil, así que para avanzar necesita desactivar y apoderarse del cuerpo de diversos animales-robots. Para lograrlo, debes presionar el botón R junto al cuerpo de un animal desactivado; puedes hacerlo con Evo directamente o de animal a animal.

Hay muchas especies de animales y habitan en diferentes partes de la Estación; cada uno tiene dos diferentes habilidades que te servirán tanto para desactivar a los demás animales, como para alcanzar lugares de difícil acceso. Cuando estés jugando, en la parte inferior izquierda de la pantalla verás dos barras y dos círculos. La barra verde indica tu energía y la azul es la energía del enemigo más próximo; el círculo verde es el límite de la habilidad que tenga el animal; al usar el botón B y el círculo azul es el límite del botón A; generalmente cuando los círculos están vacíos, no podrás ejecutar la habilidad especial de los animales, cuando suceda esto no debes preocuparte mucho, ya que se llena automática, pero lentamente.



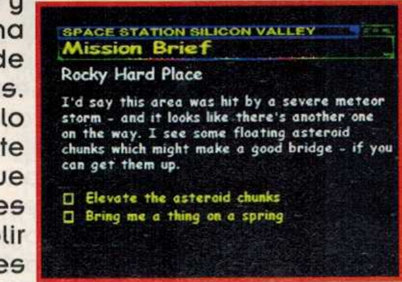






Tienes 4 archivos diferentes para jugar y tus avances se guardarán automáticamente al terminar alguna escena; no necesitas Controller Pak, ya que cuenta con batería.

Pero, ¿Qué hay que hacer en cada escena? Como ya lo mencionamos, la Estación Espacial está dividida en 4 secciones y cada una se divide en zonas. Aquí lo interesante es que debes cumplir diferentes misiones en cada zona. Dan Danger te dirá, de una manera muy chusca, en qué consiste tu misión.





Cada misión tiene uno o varios objetivos, los cuales te indicará Dan. En todas las escenas comenzarás en un teletransportador y a partir de ahí deberás desactivar y usar a los animales de la zona como mejor te convenga. Cada que cumplas un objetivo, Dan te lo hará saber (o lo puedes ver en la opción Mission Brief, al poner pausa). Cuando hayas cumplido con todos los objetivos, aparecerá un mensaje diciendo "Teleporter Active", o sea, que ya terminaste la escena. Para salir de la escena debes encontrar el otro Teletransportador (no es en el que empezaste, no te vayas a confundir).



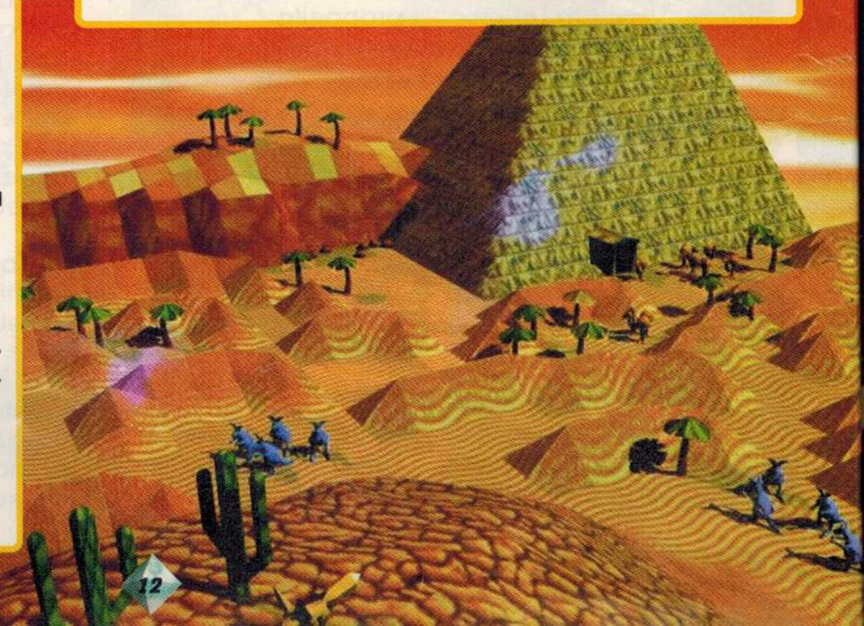




Además de desactivar animales, deberás activar interruptores, mover objetos, encerrar ovejas en corrales, etc. También hay ítems que te servirán mucho, como tarjetas de acceso, llaves, notas musicales, esferas azules para llenar tu barra de energía, entre otros. Hay ítems especiales que se llaman Power Cells; aparentemente sólo te dan puntos, pero hay exactamente quince de estos ítems en cada escena y al final del juego descubrirás su verdadero uso (y al final de este artículo te diremos para qué sirven).









Aparte de cumplir con los objetivos de la zona y juntar las quince Power Cells, si haces algo especial, puedes encontrar un souveneir, o lo que es lo mismo, un pequeño trofeo. Su utilidad es tan misteriosa como la de las Power Cells, pero al final aclararemos el misterio.



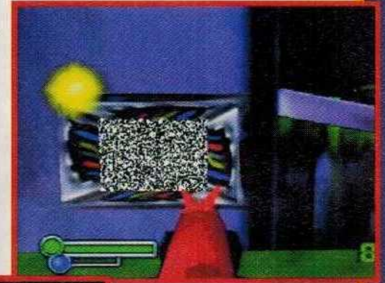
Para que sepas qué te falta en cada zona, antes de entrar, aparece el nombre de la misma, el mensaje "Available" si no la has pasado o "Secured" si ya la pasaste, el número de Power Cells y el Souvenir si lo tomaste.

Animales

Hay una gran variedad de animales, sin embargo, no todos aparecerán en una misma zona y mucho menos en una misma sección de la Estación Espacial. En realidad no existe algún animal que sea superior que otro, pues cada uno tiene habilidades distintas. Como dijimos, hay ciertas especies de animales que corresponden a cierta sección de la Estación Espacial, por ejemplo, el Perro y la Oveja sólo viven en Euro Eden, el Pingüino y el Oso Polar sólo viven en Arctic Kingdom la Hiena y el Gorila sólo viven en Jungle Safari y el Camello y el Escorpión sólo viven en Desert Adventure, por mencionar algunos ejemplos.



Cuando "atrapas" por primera vez a un animal, aparecerá su status; ahí verás datos muy útiles, como las habilidades que tiene, su resistencia al agua, a las caídas muy altas, fuerza, velocidad, etc. En caso que no hayas prestado atención a estos datos, puedes ver el status de cualquier animal si te colocas frente al monitor que hay en la zona (siempre hay uno). Estos datos te ayudan mucho para resolver varios acertijos.Un detalle interesante (y que nos sorprendió a varios de la redacción), es que al ver el status no sabíamos qué caso tenía saber si un animal era inteligente o no, sin embargo, nos dimos cuenta que sí influye, por ejemplo, en la escena de Jungle Safari, te encuentras al Gorila, que no es muy inteligente y en cuanto te ve, no deja de saltar para dañarte y por eso es fácil de esquivar; por otra parte, la hiena, que tiene un buen coeficiente intelectual, al verte no te ataca inmediatamente, se va a la orilla del pantano y al momento en que te acercas, se quita para que caigas.









Secciones

Cada sección de Silicon Valley tiene características exclusivas, tanto en el aspecto de la fauna como el del clima. Desgraciadamente no puedes elegir ni las secciones ni las zonas tan libremente y debes completar cierto número de zonas de una sección para avanzar a la siguiente. A continuación te ponemos las secciones en orden de aparición y sus principales características. Independientemente de las diferencias, en la última zona de cada sección deberás recuperar una parte del cuerpo de Evo.

Euro Eden



Esta sección es en donde comienzas y cuenta con diez zonas. Euro Eden se caracteriza por ser un lugar tranquilo y las escenas no son tan complicadas... es la sección más adecuada para conocer y entender bien el juego. Aquí encontrarás animales como el perro, la oveja, el oso, el zorro, las ratas, el ratón, entre otros. Definitivamente en las zonas de Euro Eden debes usar más la cabeza que la fuerza física, la cual no necesitarás tanto ya que los animales no son tan agresivos, con excepción del oso y las ratas. Por ejemplo, en la segunda zona, debes meter al corral a cuatro ovejas con la ayuda del perro, después debes encontrar al ratón y con éste debes alcanzar el teletransportador.



El aspecto general de esta zona es el campo verde, pero también te encontrarás con lugares desagradables, como la cañería. En la última zona debes recuperar el torso de Evo y para lograrlo, debes ponerte al mando de un perro volador, pasar obstáculos y evitar que te derriben los animales enemigos.



Arctic Kingdom



Lo predominante en esta sección es el frío y la nieve. Cuenta con siete secciones, donde encuentras pingüinos, osos polares, algunos peces, morsas y conejos. Aquí el asunto es un poco más complicado, pues hay más batallas que estrategias. En la zona cinco debes sostener un combate contra tanques y huskies para salvar a los conejos.









En la última zona participas en una muy divertida parodia de Wave Race 64 que se titula: "Walrace 64". Ahí compites en una carrera contra otras dos morsas y si ganas, conseguirás la cabeza de Evo. Te recomendamos usar primero el ítem con forma de cámara para conocer el recorrido antes de comenzar.





La última zona es un poco difícil, pues se supone que tienes que resolver difíciles acertijos, pasar por trampas mortales, robar un ídolo, esquivar una gran roca, etc., sin embargo, Evo, al ver todo lo que tiene que hacer, decide revelarse y escapar, así que Dan (controlado por ti) deberá encontrar a Evo con la ayuda de una cámara de seguridad. En realidad sólo debes desactivar al mayor número de animales posibles para al final derrotar a Evo y obtener otra parte del cuerpo.

Jungle Safari

Como te has de imaginar, esta sección es una selva y aquí te encuentras con una gran cantidad de animales salvajes, como gorilas, hienas, elefantes, leones, hipopótamos, tortugas y camaleones, por mencionar algunos. Jungle Safari está formado de seis zonas, pero tienen, a nuestro parecer, bastante dificultad y requieres de paciencia y precisión, por ejemplo, en la segunda zona debes llegar hasta un perico, pasando por una cueva llena de peligros y por un pozo de lava a través de un puente invisible, el cuál podrás saber dónde está sólo cuando llueve (pero aún así es difícil).



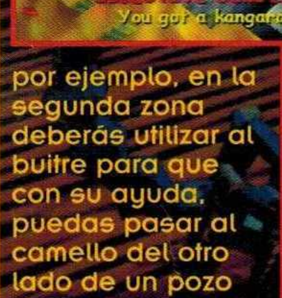


Desert Adventure



Esta es, literalmente, una aventura en el desierto. Aquí encontrarás animales como camellos, zorros con escopetas, escorpiones, buitres y canguros. Por suerte, el nivel de dificultad de esta sección no es muy alto y la estrategia es fundamental, por ejemplo, en la segunda zona deberás utilizar al buitre para que con su ayuda, puedas pasar al camello del otro lado de un pozo con picos y así cumplas con los objetivos.







La última zona es donde obtienes la última pieza del cuerpo de Evo, pero para lograrlo, tienes que usar al canguro boxeador y pelear en un ring, muy al estilo de Rocky, contra dos camellos y contra tu hermano. Aquí la recomendación es esquivar los golpes y atacar por la espalda (no es muy honesto, pero es necesario).





En general, los gráficos no son de lo mejor que se ha visto para el sistema, sin embargo están bien hechos, aunque esto no es lo más importante del juego.



La música, aunque tranquila, es muy buena y entretenida (muy de acuerdo al juego). Y los efectos de sonido son excelentes, tipo caricatura. Hay un detalle muy bueno en la cuestión de la música; en toda la Estación Espacial hay bocinas que tocan la música y si estás cerca, el volúmen aumentará. Inclusive, hay una zona en Desert Adventure donde la música ya desesperó a Dan y le ordena a Evo que destruya todas las bocinas para que esté todo en silencio.





Una vez que recuperes el cuerpo de Evo, tendrás acceso a la última sección de Silicon Valley, que es una escena de nombre Big Celebration Parade. Aquí ya manejas a Evo y su misión es... bueno, será mejor que la descubras tú mismo.





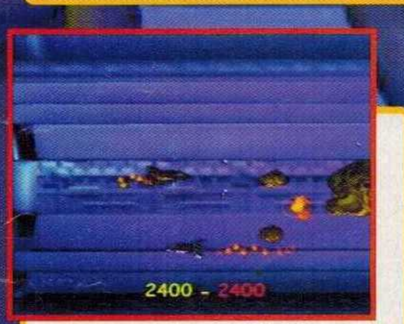
La movilidad está rara... no es que sea mala, pero cambia dependiendo el animal que estés usando. Lo que no nos gustó mucho fue la cámara; aunque puedes girarla, acercarla o alejarla, ésta nunca se queda fija y a veces ni siquiera puedes hacer esto, por lo que te será difícil abarcar toda la acción. Hay una vista de primera persona tipo Mario 64, pero no está fija y no es tan libre.





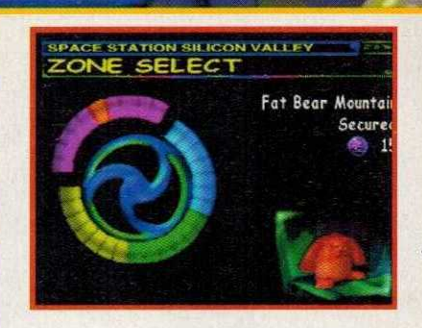
Pues, a grandes rasgos, esto es Space Station Silicon Valley, un juego que seguramente será del agrado de muchos videojugadores amantes de la estrategia y de los juegos tipo Lemmings, pero con un poco más de acción. El reto es muy bueno, al igual que la dificultad, con lo que es un título muy divertido. Además, para terminarlo por completo deberás jugarlo varias veces para conseguir todas las Power Cells (que sirven para hacer más poderoso el cuerpo de Evo en la última escena) y todos los souveniers. Y una vez que hayas hecho eso, no creas que ya no puedes "sacarle jugo" (como diría Gus), pues, en la última zona de cada sección, implantas un récord (ya sea de tiempo o de puntos), el cual podrás superar después.

Y por si fuera poco, en cada zona haces puntos y estos pueden acumularse con los de la siguiente, pero al perder se resetea tu contador, así que es un buen reto ver cuántos puntos puedes juntar, o lo que es lo mismo, cuántas escenas consecutivas puedes pasar sin perder. Para resumir, SSSV es un excelente juego, con mucho "humor negro" y te mantendrá entretenido por un buen rato.



Esta escena es muy divertida y muy parecida al viejo juego de Atari, "Asteroids" y el único objetivo, es hacer la mayor cantidad de puntos antes de ser eliminado. Es una lástima que sólo puedas obtener esta escena con truco, pues le quita mucho reto al juego normal, ¿no crees?





¡Noticia de última hora!... En realidad es una noticia, tanto mala, como chusca.

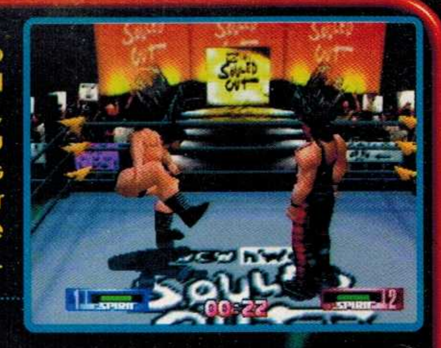
Resulta que a los programadores de DMA les tomó tres años desarrollar este juego, y fue mucho su empeño y su concentración, sin embargo, no sabemos si por cuestiones de presión o algo, tuvieron un error de programación. En concreto, el souvenier de la escena Fat Bear Mountain de Euro Eden, es imposible tomarlo (sí se puede sacar, pero no se puede tomar). Lo peor es que, en teoría, al juntar todos los souveniers, se supone que aparecería una escena especial de Bonus, pero debido a este error, nunca se podrá sacar normalmente. ¿Una pena, no crees? Pero no te preocupes, pues Take 2 Interactive nos proporcionó una clave para sacar la escena de Bonus sin necesidad de souveniers (era lo menos que podían hacer, ¿no?).

En la pantalla de Zone Select, presiona rápidamente (lo que indique dirección, se marca en el Control Pad): Abajo, Arriba, botón Z, botón L, Abajo, Izquierda, botón Z y Abajo. Si lo hiciste bien, escucharás un sonido que lo indicará. Ahora elige (sin entrar), una zona y regresa a la pantalla Zone Select, y la escena de Bonus estará entre la sección Euro Eden y Desert Adventure.



a fondo

Como ya te habíamos comentado anteriormente, WCW/nWo World Tour tiene una secuela que, aunque mantiene la base de su antecesor, aporta muchas cualidades que lo hacen ser uno de los mejores títulos de lucha libre para el N64.







Compañía


Accesorio


No. de Jugadores



Clasificación


Desarrollado por


128 megabits
Memoria

Deportes Lucha Libre
Categoría

Enero 1999
Fecha de Salida

En WCW/nWo Revenge podrás elegir entre 56 diferentes luchadores, al que llevarás a la cima de su carrera, o bien, a tu equipo de luchadores para repartir costalazos en este gran juego. Algo que lo hace muy recomendable es la opción de multijugadores, ya que puedes invitar a cuatro de tus cuates, hermanos, primos, etc. a jugar en varios eventos donde pueden participar ¡hasta 40 luchadores! Los cinemas display en tiempo real excelentes y la introducción es de las mejores que hemos visto (aunque el trailer se ve un poco chafa. Parece de esos MyM).





También la jugabilidad es similar a su antecesor, pero aquí los movimientos son más fluidos y las llaves lucen más, además de que la gama de luchadores y sus movimientos hacen de éste, el juego más completo que se haya elaborado de Lucha Libre hasta el momento.



De una vez te vamos a decir que en nuestro Previo de este título, tuvimos la oportunidad de checarlo, pero no muy bien, así que empecemos: En primer lugar, ¿recuerdas que este título había sido anunciado como WCW/nWo Live? pues ya viste que el nombre de Revenge se quedó como el definitivo. Otra cosa es que aquí ya están programados los luchadores, (no que en aquella ocasión, nosotros tuvimos que editarlos), aunque no tiene opción de editar tu propio luchador, puedes modificar uno existente. Algo que sí cambió fue el hecho de que podías guardar tus logros y derrotas en el Controller Pak, pero en la versión original, éstas se van grabando automáticamente en la memoria del cartucho, pues no es compatible con este aditamento. ¡Ah!, por cierto, el réferi no usaba, ni usa tirantes.





EL ESPIRITU

Antes que otra cosa, nescesitas saber que aquí tu vigor está representado por una línea de energía que oscila constantemente, lo normal es que esté de color verde, pero mientras más roja se torna, mayor es tu fuerza, por el otro lado, si empieza a ponerse azul, estás en aprietos.



Ahora, la línea se pone azul mientras más te golpean, pero si tú eres el que está castigando, se incrementará tu fuerza, también sube si realizas el movimiento de Burla. Si la barra dice DANGER, es que estás en condiciones de ser derrotado, pero si dice SPECIAL ¡Es el momento! Más adelante te diremos por qué.

EXHIBITION

Esta es una "Lucha Amistosa" pues no ganas ningún título, aquí pueden participar hasta cuatro jugadores o alternando con el CPU, según como quieran, pueden ser uno o dos contra el CPU o uno controlando dos personajes contra otro jugador, etc. Otro detalle muy bueno es que en este modo aparecen algunos luchadores con un (o una) acompañante, los cuales, a veces interactúan con los luchadores.



Battle Royal



Este es un evento espectacular, ya que pueden participar hasta 40 luchadores en él, primero aparecen cuatro, al ser eliminado uno, entra otro y después el siguiente y así sucesivamente. Para ganar este difícil torneo, debes evitar ser arrojado fuera del ring, pues esa es la regla para eliminar.

En el menú principal te encontrarás con varios modos de juego, así que vamos a checarlos uno a uno. Lo que sí podemos decirte, es que el público se ve sólo un poco mejor que en los otros juegos de este género y los escenarios son sólo seis, esperemos que haya más variedad en un futuro.



MODOS DE JUEGO





CHAMPIONSHIP

Aquí puedes elegir qué campeonato deseas conquistar, por cierto, en World Heavyweight los puedes seleccionar hasta que ganes la división U.S. Heavyweight y TV Title hasta que ganes la división Cruiserweight. En este modo, puedes llevar a tu luchador a competir en uno de los circuitos, donde debes derrotar a 9 contrincantes para ganar el campeonato. Algo que debes recordar, es que el juego no te graba tus avances hasta que ganes el campeonato, después de ganar cualquiera de ellos, todos tus logros serán salvados automáticamente (incluyendo personajes secretos).En el modo de Tag Team Title, las luchas son de dos contra dos.

U.S. Heavyweight
Cruiserweight
Tag Team Title
World Heavyweight
TV Title

SPECIAL

En Special hay dos eventos: Battle Royal y Handicap Match, tampoco ganas cinturones, pero son buenos para tu carrera (además de ser muy divertidos).



Handicap Match

Este es un evento muy sucio, pues haces equipo con otro peleador para golpear a uno solo, pero también es difícil cuando pones a dos del CPU contra ti solito.

Estos son los movimientos que debes saber si quieres dominar el juego, ten en cuenta que algunos varían según el personaje que elijas, la ubicación del oponente, etc.
Los botones A y B tienen dos intensidades, si presionas rápidamente el botón, obtienes un ataque o agarre débil, pero si lo presionas más tiempo, será



un ataque o agarre fuerte.
Nota: Los botones que digan (2 seg) deberás dejarlos presionados.
Ponemos una gran tabla de movimientos, porque es lo que necesitas para dominar el juego.
Fuera de aprender a usar los movimientos en el momento correcto, no existe otra estategia.

MOVIMIENTOS



COSTUME CHANGE

Aquí puedes cambiarle el "look" a los luchadores, su nombre y seudónimo, éstos cambios se graban en el cartucho.

GAME OPTIONS

Estas son las opciones normales del juego, aquí puedes cambiar la dificultad, desaparecer el Spirit Meter, librarte del réferi, la repetición instantánea, activar el realismo (la sangre de los luchadores), la música, adaptar el juego a mono o stereo, cambias la configuración del control y puedes ver los récords.

RULES OPTIONS



Estas son las reglas que quieres que se "respeten" durante los combates en los modos de EXHIBITION y SPECIAL MATCHES. Aquí puedes cambiar el límite del tiempo, el tiempo que tienes para regresar al ring, si hay Pin o no, si rindes a los oponentes con manita de puerco o alguna otra llave, el Knockout Técnico, si se rompe la llave al toque de cuerdas, si las peleas son rápidas, si no te descalifican por tramposo o por cometer una falta y si puede intervenir un luchador ajeno al encuentro.

BASICOS

Control Stick: Burla (lo puedes hacer sobre el poste también)
A: Agarre
B: Golpe/Patada
C-Arriba: Entras o sales del ring/Das el relevo
C-Abajo: Corres
C-Izquierda: Volteas al oponente cuando está en el suelo
C-Derecha: Cambias de objetivo
L: Pin/Esquivas el agarre
R:Defensa/Counter (cuando te hacen una llave, realizas la contrallave)

DE FRENTE AL OPONENTE



* B-Golpe
* B-De lejos: Patada
* Pad + B: Ataque de lejos
* B (2 seg) Ataque fuerte
* Pad + B (2seg) Patada fuerte de lejos
* Pad (hacia el poste)+ C-Abajo: Sube al poste y realiza ataque aéreo

Congela el precio de tu revista favorita y ahorra hasta el 35%

1 título **25%** de descuento

2 títulos **30%** de descuento

3 títulos en adelante **35%** de descuento

Esta promoción es válida hasta el 15 de marzo de 1999



Oferta única: $300.00



25% de descuento x 1 título $390.00
30% de descuento x 2 títulos $364.00
35% de descuento x 3 títulos $338.00



25% de descuento x 1 título $108.00
30% de descuento x 2 títulos $100.80
35% de descuento x 3 títulos $ 93.60



25% de descuento x 1 título $270.00
30% de descuento x 2 títulos $252.00
35% de descuento x 3 títulos $234.00



25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00



25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00



25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00



25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00

25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00



25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00



25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00



25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00



25% de descuento x 1 título $ 90.00
30% de descuento x 2 títulos $ 84.00
35% de descuento x 3 títulos $ 78.00

25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00



25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00



25% de descuento x 1 título $270.00
30% de descuento x 2 títulos $252.00
35% de descuento x 3 títulos $234.00



25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00



25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00



25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00



25% de descuento x 1 título $108.00
30% de descuento x 2 títulos $100.80
35% de descuento x 3 títulos $ 93.60



25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00



25% de descuento x 1 título $180.00
30% de descuento x 2 títulos $168.00
35% de descuento x 3 títulos $156.00



25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00



25% de descuento x 1 título $ 90.00
30% de descuento x 2 títulos $ 84.00
35% de descuento x 3 títulos $ 78.00

25% de descuento x 1 título $135.00
30% de descuento x 2 títulos $126.00
35% de descuento x 3 títulos $117.00



25% de descuento x 1 título $225.00
30% de descuento x 2 títulos $210.00
35% de descuento x 3 títulos $195.00



25% de descuento x 1 título $225.00
30% de descuento x 2 títulos $210.00
35% de descuento x 3 títulos $195.00

SUSCRIPCIONES

MI NOMBRE:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: ESTADO:

CÓDIGO POSTAL: TELÉFONO: ( )

SÍ, DESEO ADQUIRIR: ○ 1 TÍTULO ○ 2 TÍTULOS ○ 3 TÍTULOS

INDICA CUÁLES:

REGALO PARA:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: ESTADO:

CÓDIGO POSTAL: TELÉFONO: ( )

SÍ, DESEO REGALAR: ○ 1 TÍTULO ○ 2 TÍTULOS ○ 3 TÍTULOS

INDICA CUÁLES:

REGALO PARA:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: ESTADO:

CÓDIGO POSTAL: TELÉFONO: ( )

SÍ, DESEO REGALAR: ○ 1 TÍTULO ○ 2 TÍTULOS ○ 3 TÍTULOS

INDICA CUÁLES:

FORMA DE PAGO: TOTAL A PAGAR: $

CHEQUE ○ GIRO POSTAL ○ CHEQUE BANCARIO ○

A NOMBRE DE EDITORIAL TELEVISA, S.A. de C.V.

BANCO EMISOR

TARJETA DE CRÉDITO:

VISA ○ MASTER CARD ○ AMERICAN EXPRESS ○

NÚMERO:

FECHA DE VENCIMIENTO:

FIRMA AUTORIZADA:

En caso de que necesites más cupones de regalo, anexa una fotocopia de estas suscripciones.

Cómo ordenar

Para saber el precio que debes pagar por cada suscripción **con descuento,** sigue estas indicaciones:

1 título considera el precio en **verde** (**25%** de descuento)
2 títulos suma las cantidades en **azul** (**30%** de descuento)
3 títulos (o más) suma las cantidades en **rojo** (**35%** de descuento)

- Si lo deseas, puedes optar por varias suscripciones a la misma revista.
- Esta campaña no incluye ediciones especiales.
- National Geographic mantiene en todos los casos el mismo descuento. Incluida con otras revistas, éstas últimas obtendrán el 30 o 35% de descuento, según sea el caso.
- El primer ejemplar llegará a más tardar en 4 semanas a partir de que recibamos tu orden.
- No olvides llenar claramente el cupón de suscripciones con todos tus datos, y especificar los títulos que deseas tanto adquirir como regalar.
- Para cualquier aclaración o duda, llámanos a los teléfonos antes mencionados y con gusto te atenderemos.

¡No pierdas tiempo!

comunícate ahora mismo al teléfono en el D.F.: **422 20 36** desde el interior, sin costo: **01 800 014 36 00**

envía tu cupón por correo o vía fax al: **261 27 99**

conéctate por e-mail a: **suscripciones@editorial.televisa.com.mx**

EDITORIAL TELEVISA

Doblar Doblar

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR
SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA
RE-ETE-DF-014-97
AUTORIZADO POR
SEPOMEX



El porte será pagado por:

Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Departamento de Suscripciones
Apartado Postal 16-097,
02011, México, D.F.

Recortar y enviar

ENGRAPAR ENGRAPAR ENGRAPAR

AGARRES ENFRENTE DEL OPONENTE



A, A
A, Arriba + A
A, Abajo + A
A, B
A, Arriba + B
A, Abajo + B
A (2 seg), A
A (2 seg), Arriba + A
A (2 seg), Abajo + A
A (2 seg), B
A (2 seg), Arriba + B
A (2 seg), Abajo + B
R

DETRAS DEL OPONENTE



A, A
A, B
A (2 seg), A
A (2 seg), B

AVENTANDO AL OPONENTE A LAS CUERDAS DE UN AGARRE DEBIL (A, C-Abajo)



A
A (2 seg)
B
B (2 seg)

OPONENTE EN EL SUELO



A: Ataque
B: Llave o ataque
C-Abajo, B: Ataque corriendo
Pad (hacia el poste) + C-Abajo: Sube al poste y hace ataque aéreo
R: Pone al oponente de pie

L: Realiza el Pin

PEGADO A LAS CUERDAS (OPONENTE DENTRO DEL RING)



C-Abajo: Corre a la esquina
Pad + C-Abajo: Sube al poste
B: Golpe/Patada
A (2 seg), A (B): Suplex
A (2 seg), C-Abajo: Le estrella la cabeza en el esquinero
R: Esquiva

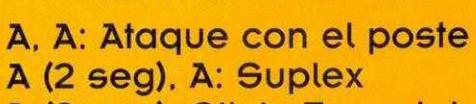
OPONENTE FUERA DEL RING



C-Abajo, A: Ataque aéreo (con ciertos peleadores)
B: Patada
Pad + A: Ataque aéreo

OPONENTE SENTADO CONTRA EL POSTE




A, A: Ataque con el poste
A (2 seg), A: Suplex
A (2 seg), Stick: Especial (con ciertos peleadores)



MOVIMIENTOS CON VARIOS JUGADORES



C-Arriba: Das el relevo o entras al ring a ayudar
A: Ataque en equipo (Ambos jugadores deben presionar al mismo tiempo frente al oponente)
A (2 seg), C-Arriba: Sube al oponente a los hombros (debe hacerse atrás del oponente)
Pad (Hacia el poste) + C-Arriba: El relevo debe hacer este movimiento para tirar al oponente que está sobre los hombros

AFUERA DEL RING



Pad (Hacia el público) + C-Arriba: Agarra un arma
Pad (Hacia el ring) + C-Abajo: Corre y sube al ring con o sin arma

ATAQUE CON ARMAS

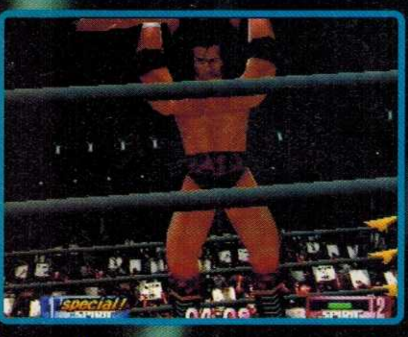


B: Golpea
B (2 seg): Golpea a la cabeza
C-Abajo, B: Ataca corriendo

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Para realizar un movimiento devastador, golpea a tu oponente hasta que tu línea de Spirit esté flasheando con la palabra SPECIAL, ahora, agarra a tu adversario con un agarre fuerte y presiona el Stick para realizar el ataque especial.



Cada oponente tiene de dos a cinco movimientos especiales, pero unos sólo tienen dos y otros pueden tener los cinco, esto varía dependiendo de cada luchador.

A continuación te vamos a dar las maneras de hacer los movimientos especiales, ¡te toca a ti descubrir cuántas tiene cada personaje!

*Enfrente del oponente, realiza un agarre fuerte y presiona el Stick.

*Detrás del contrario, realiza un agarre fuerte y presiona el Stick.

*El oponente yace en el suelo, sube al poste con C-Abajo.

*El contrario está en el poste, realiza un agarre fuerte y presiona el Stick.

*Realiza un agarre fuerte, lanza al oponente a las cuerdas y presiona el Stick.



Bien, ¿qué te podemos decir? este es un excelente juego que habla por sí mismo, las gráficas son muy buenas y la movilidad es excelente. Lo malo es que a veces te desesperas un poco con los agarres, pero eso es solamente momentáneo, porque es muy fácil familiarizarte con los movimientos (y más si ya jugaste el World Tour). Además de que no te aburre.

Este título es bastante recomendable, pues está muy bien y más si eres fanático de este tipo de deporte, no esperes más, WCW/nWo Revenge es un juego que no debes dejar pasar.



Nintendo®

¡GRAN VENTA NOCTURNA!

Todos nuestros productos con **20%** de descuento (hasta agotar existencias)

Sólo este 15 de marzo de 7 p.m. a 12 a.m.

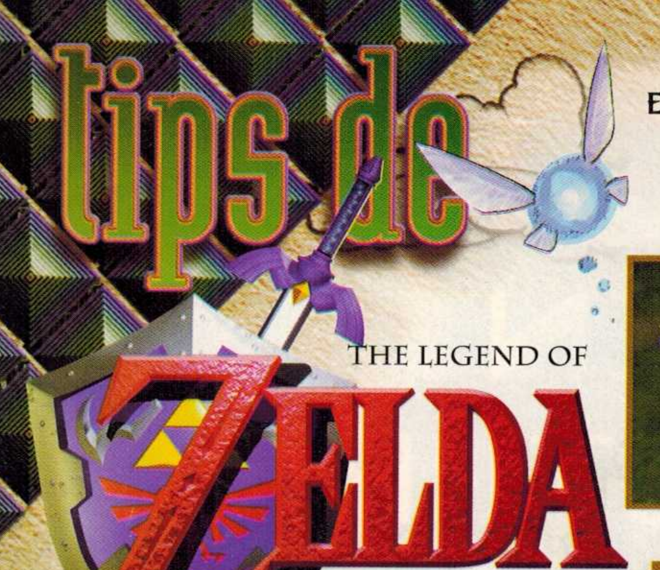
En tu franquicia de Insurgentes
Insurgentes Sur No. 686
Col. del Valle

¡¡¡ NO TE LA PUEDES PERDER POR NADA !!!



Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx



En el número anterior de nuestra revista, comenzamos con esta guía para Zelda Ocarine Of Time.



Ahora nos toca continuar con nuestra labor: Si recordamos ya habíamos obtenido las tres Spiritual Stones y vimos cómo Zelda huía del castillo.

Ahora busca la Ocarina cerca del puente a la entrada de Hyrule, ve al Temple of Time, usa la Ocarina y levanta la Master Sword. Ahora que Link es adulto, lo primero que debes hacer es dirigirte a Kakariko Village, entra al Graveyard y abre la primera tumba de la izquierda (la que tiene flores) y encontrarás al fantasma de Dampe, corre tras él y no permitas que te deje atrás y así él te dará el Hookshot; y para salir del laberinto utiliza la canción Song of Time, enséñale la Ocarina al extraño ser que está dentro del molino para que te enseñe una nueva canción. Ve a Lost Woods, tócale Saria's Song a Mido y llega hasta Sacred Forest Meadow (¡aguas con los enemigos!), llega hasta Forest Temple y utiliza el Hookshot en la rama del árbol para entrar.



1.-Sube a la enredadera de la derecha y toma la primera llave.

4to. Calabozo



Forest Temple

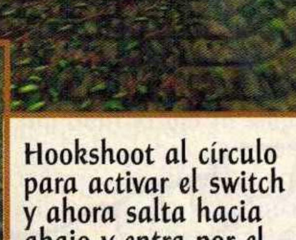
¿Qué necesito para poder entrar?
Hookshot
¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?
-Fairy Bow -5 Llaves -5 Gold Skulltulas



2.-Entra por la puerta y sigue el corredor, hasta el cuarto principal, luego pasa por la puerta de enfrente para obtener la segunda llave.



3.-Ahora regresa al salón principal y quita la piedra azul usando Song of Time. Llegando al jardín, sube por la enredadera y encontrarás el mapa. Sigue tu camino y llegarás hasta la otra parte del jardín, trépate al barandal, lanza el





Hookshoot al círculo para activar el switch y ahora salta hacia abajo y entra por el pozo que tenía agua, camina por el pasillo y al final encontrarás la tercera llave.



4.-Regresa al salón principal y entra por la puerta encadenada de la izquierda (tomando como referencia la entrada del templo), sigue el corredor hacia el siguiente cuarto. Ahora sube las escaleras, jala los bloques verdes y guíalos como lo indican las flechas amarillas en el piso, hasta que queden asegurados (para mover el segundo bloque



deberás bajar y subir por unas escaleras y encontrar dicho bloque desde el otro lado del corredor) y así llegues hasta la segunda puerta encadenada, después hasta un corredor retorcido (el cual te pondrá todo de cabeza) y alcanzarás la tercera puerta encadenada, pasa las escaleras y llegarás hasta un cuarto que tiene un hoyo en el piso, derrota a los esqueletos y podrás obtener el tan preciado Fairy Bow.



5.-Regresa por donde venías y en las escaleras, verás unos cuadros con un Poe (fantasma)



de color rojo, pégale a los tres cuadros con el arco y baja las escaleras para derrotar al Poe y obtener la cuarta llave.



6.-Regresa hacia el corredor retorcido, pasa al siguiente cuarto y pégale al ojo que está arriba de la puerta para enderezar el corredor que estaba torcido y obtener el Boss Key.

7.-Déjate caer por el hoyo que está en este cuarto, sal, ve por el balcón y entra por la primera puerta de la derecha (la que no tiene chapa) para obtener la quinta llave.

8.- Ahora regresa al balcón y entra por la puerta del final (la que sí tiene chapa) así regresarás al cuarto donde mueves los bloques, sube y pégale al ojo cerrado que está arriba de la puerta tirándole flechas, obviamente así torcerás nuevamente el corredor y pasarás por donde encontraste el arco, sigue de frente y hallarás otras escaleras donde ahora hay un fantasma de color azul, elimínalo para encontrar el Compass.

9.-Sube las escaleras y entra por la puerta encadenada, sigue un largo corredor hasta la otra puerta encadenada (hacia la parte Sur del mapa), de esta manera llegarás a un cuarto con pilares girando alrededor de una antorcha, sube a uno de ellos y trata de apuntarle al ojo de la pared cuando se interponga la antorcha para activar el ojo, ahora regresa por donde venías y verás que el corredor estará retorcido; déjate caer por el hoyo del piso y ahora trata de avanzar por el cuarto, pero ten cuidado con el techo. Alcanza el switch, entra por la puerta que se abre y llegarás hasta el Poe verde, pégale al cuadro con una flecha y trata de acomodar los bloques en su respectivo orden (sólo junta 4 bloques y no te espantes si se te acaba el tiempo) y ahora sí, elimina al fantasma. Sal del cuarto por la puerta que se abre y regresarás al salón principal para enfrentar al último Poe derrótalo para activar el elevador y alcanzar el nivel B2.





10.- En este nivel debes activar tres switches, para alcanzarlos deberás agarrar cualquiera de las dos partes salientes de la pared para girar el cuarto (hazlo en el sentido contrario de las manecillas del reloj) y así llegar hasta el jefe.



11.-Phantom Ganon: Fíjate bien en los cuadros, ya que aparecerán dos imágenes de él, trata de adivinar rápidamente cuál es el verdadero y dale un flechazo antes de que aviente su magia, repítelo hasta que pierda su caballo. Ahora enfócalo y con la espada rebótale sus magias para que caiga al piso y quede al alcance de tus poderosos sablazos (¡aguas! porque él te retachará las magias por lo que debes de ser bastante rápido).





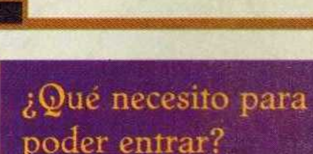


Ahora tu vieja amiga Saria te obsequiará el Forest Medallion, pero tu misión no termina aquí. Regresa a Goron City, detén la carrera del joven Goron, él te dará la Goron Tunic y también abrirá el cuarto de Darunia, aquí jala la estatua para llegar a Death Mountain Crater (recuerda equiparte con la Goron Tunic) y entrar a Fire Temple.



5to. Calabozo

Fire Temple



¿Qué necesito para poder entrar?

Hookshot,
Goron's Tunic

¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?

-Megaton Hammer
-8 Llaves
-5 Gold Skulltulas







1.-Sube a las escaleras y entra a la puerta de la izquierda; ahora sigue el camino hacia la izquierda saltando sobre los pilares, activa el switch para liberar a un Goron y obtener la primera llave.

2.-Regresa a la entrada y pasa por la puerta encadenada de la derecha, ve hacia la izquierda del puente para entrar a una puerta donde hay un Goron y la segunda llave.



3.-Ahora dirígete hacia la pared del otro lado del puente, donde veas una pared con un bloque (con un marco de puerta), pon una bomba para rescatar a un Goron más y la tercera llave.

4.-Ve al final del puente y entra por la puerta encadenada. Trepa por la reja para llegar a la parte derecha del techo y empuja el bloque para tapar la flama, sube al bloque para llegar al nivel F2. Entra por la puerta encadenada, ahora trépate entre las estructuras y empuja el bloque hasta tapar la figura del piso sube de nuevo y trepa por la malla que está arriba



del Goron capturado, baja un escalón hacia la izquierda y deja caer una bomba para activar el switch que apaga la flama y así alcanzar el nivel F3.



5.-En el siguiente cuarto (¡aguas con las piedras rodantes!) dirígete a la derecha (de Link) para encontrar un switch, rescatar un Goron y obtener la cuarta llave.

6.- Sigue por toda la pared (dejando atrás donde se encontraba el último Goron), pasa por otra puerta encadenada y llegarás a un cuarto donde hay otro Goron y la quinta llave.



7.- Regresa por donde venías y entra por la puerta encadenada. En el cuarto siguiente (donde hay un precipicio) pégale al ojo que está arriba, (entre las 2 puertas de enfrente) para abrir la puerta de la derecha y encontrar el Mapa.

8.-Regresa al cuarto del precipicio y entra por la puerta encadenada. En el cuarto lleno de lava corre por toda la reja hasta alcanzar la siguiente puerta, así llegarás al cuarto de las piedras rodantes (sólo que ahora estarás arriba del laberinto) pon una bomba en donde está la grieta para rescatar a otro Goron y la sexta llave.

9.-Regresa al nivel superior del cuarto de las piedras rodantes y avanza hacia el lado opuesto de la puerta del cuarto de lava y encuentra el switch que abre la reja a otro Goron y a la séptima llave.



10.-Regresa al cuarto de lava y rápidamente sube a la plataforma donde está la puerta encadenada. Avanza todo el corredor hasta llegar a un cuarto gigantesco (ten cuidado con las paredes del fuego, ya que no las ves hasta que te aproximas a ellas), ve hacia la derecha (de la entrada), hasta llegar a una puerta donde encontrarás el Compass, ahora ve hacia el lado contrario, pasa por la puerta encadenada, pasa al Goron encerrado para regresar al gran cuarto, activa el switch del piso y llega hasta la siguiente puerta antes de que se prendan las llamas, ponle una bomba (ya que es una puerta falsa), ve al siguiente cuarto, derrota al enemigo y sube a la plataforma para llegar al nivel F4. Entra por la puerta y sube por la malla que está en la pared, activa el switch y sube al nivel F5. En el cuarto octagonal, activa el switch y date prisa para llegar al cofre donde está el Megaton Hammer.





11.-En el mismo cuarto octagonal, utiliza el martillo sobre el bloque que está cerca de la puerta, así llegarás al nivel F4 y pégale al ídolo para descubrir otra puerta. En el cuarto siguiente usa el martillo sobre el bloque saliente para formar unas escaleras; toma una de las cajas que se están en el cuarto y déjalas sobre el switch azul, pasa la puerta, pégale al siguiente bloque y déjate caer. Ahora sube hacia el pilar del centro y utilliza el martillo sobre el switch oxidado y entra por la puerta, salta el precipicio y toca Song of Time, activa el otro switch oxidado para rescatar a otro Goron y la octava llave.

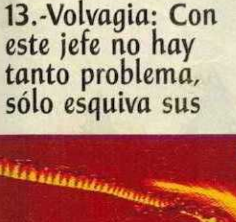
THE LEGEND OF





12.- Regresa a la puerta por donde entraste y salta hacia el pilar donde utilizarás el martillo para regresar al cuarto donde encontraste a Darunia. Ahora regresa al principio del calabozo y utiliza el martillo en el ídolo que está debajo de las escaleras y descubrirás una puerta encadenada. Derrota a todos los enemigos y encontrarás a otro enemigo de fuego. Prosigue tu camino y hallarás a uno más de los Goron y el Boss Key. Ahora ya puedes entrar al cuarto del jefe.

13.-Volvagia: Con este jefe no hay tanto problema, sólo esquiva sus ataques y espera a que salga de los hoyos para pegarle con el martillo.





Como símbolo de tu gran esfuerzo, obtendrás el Fire Medallion. Sin embargo, aún faltan tres medallones más, por lo que deberás ir a Zora's Domain. Una vez ahí entra a Zora's Fountain (donde estaba Lord Jabu-Jabu), salta sobre los bloques de hielo para alcanzar la Ice Cavern.











6to. Calabozo



Ice Cavern

¿Qué necesito para poder entrar?

No tendrás ningun problema.

¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?

-Iron Boots
-3 Gold Skulltulas



1.-Terminando el corredor elimina a los enemigos de hielo para que te abran paso.

2.- Llegas hasta un cuarto con unas aspas de hielo (rueda en el piso para esquivarlas), toma todos las Rupees blancas para que te abran la reja hacia el siguiente cuarto.



3.-Ahora sube por los pedestales de hielo para alcanzar la llama azul; utiliza la botella para capturar algo de fuego azul y úsalo en el hielo rojo que cubre el cofre y obtener el mapa. Regresa por un poco más de hielo azul, ya que lo necesitarás.



4.-Regresa hasta el cuarto de las aspas de hielo y derrite el hielo rojo que cubre el primer camino de la izquierda, al final del corredor, encontrarás otra flama azul y un cofre protegido por hielo rojo que contiene el Compass, lleva más hielo azul.

5.-Regresa nuevamente al cuarto de las aspas y derrite el otro hielo rojo que protege el siguiente camino. En este cuarto debes saber empujar el bloque de hielo para alcanzar todas las Rupees blancas (no te alarmes si pierdes el bloque, ya que saldrá otro para sustituirlo), no te olvides de la última Rupee que está congelada.

Recuerda cargar fuego azul ya que adelante encuentras una barricada de hielo rojo y un cofre con las Iron Boots. Antes de salir de Ice Cavern, no olvides llevar fuego azul.

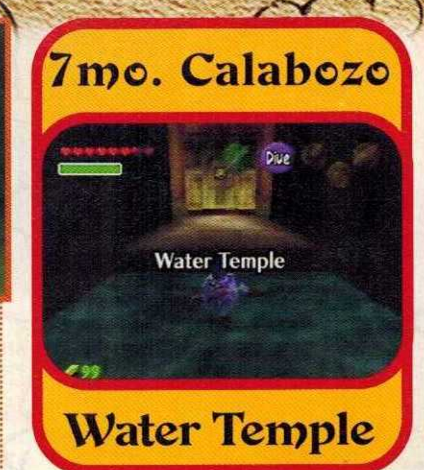




Regresa a Zora's City y libera a King Zora de su prisión de hielo rojo y en gratitud, él te dará la Zora Tunic. ¿y ahora qué esperas? Corre a Lake Hylia o toca Serenade of Water. Metete al "charquito" que queda del gran lago, utilizando tus nuevos items y abre el Water Temple con el Hookshot.



7mo. Calabozo



Water Temple

¿Qué necesito para poder entrar?

Iron Boots,
Zora's Tunic

¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?

-Megaton Hammer
-8 Llaves
-5 Gold Skulltulas

1.-En este calabozo debes intercambiar muy seguido tus botas, así que ponte muy abusado. Ve hasta el fondo del templo (nivel F1) y entra por el pasillo que tiene dos bases de antorchas, ahí hallarás a Ruto, quien te mostrará el camino para encontrar el mapa y el primer switch. Los símbolos de la Triforce actúan como switches para nivelar el agua.



2.-Regresa al nivel F1 y prende las antorchas que están a los lados de la puerta utilizando las flechas y la antorcha del centro, dentro del cuarto encontrarás la primera llave.



3.-Dirígete al salón principal y ve al pasillo del otro lado del pilar central, empuja el bloque que te abrirá el camino, al salir del agua, activa el switch para que una fuente de agua te ayude a cruzar del otro lado. En el nuevo cuarto entra al hueco que está a un costado de la serpiente y activa el switch que está en su boca, para levantar la reja y alcanzar la segunda llave.





4.-Regresa al salón principal y entra por la puerta encadenada del centro. Ahí adentro usa el Hookshot para subir y la Ocarina para activar el switch, utiliza las Iron Boots para entrar por el hoyo del piso, activa el switch y elimina a todos los enemigos para abrir un pasaje donde está la tercera llave.



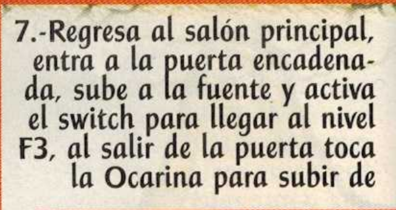
5.-Regresa y sal del cuarto del centro y ve de nuevo a donde encontraste a Ruto (la que tiene las antorchas), flota y llegarás hasta una pared agrietada, pon una bomba para encontrar la cuarta llave.





6.-Ve nuevamente al salón principal (al nivel F2) y entra por el corredor que tiene dos vasijas, utiliza el Hookshot para alcanzar el nivel F3 y activa el switch que te permitirá abrir el cofre donde está el Compass.





7.-Regresa al salón principal, entra a la puerta encadenada, sube a la fuente y activa el switch para llegar al nivel F3, al salir de la puerta toca la Ocarina para subir de nuevo el nivel del agua, ahora entra por el pasillo que está a la derecha del mapa y jala el bloque. Regresa al salón principal y entra a la puerta encadenada, aquí baja hasta alcanzar los elevadores y agárrate de ellos para escalar por la cascada y llegar a otra puerta encadenada.





Resuelve el acertijo de este cuarto en donde la llave es el switch del centro, para alcanzar el cuarto del subjefe.



8.-Subjefe: Ten mucho cuidado, ya que te enfrentarás a ti mismo, de hecho no tiene una técnica específica, por lo que debes ser muy hábil para vencerlo (o una espada más larga). Así obtendrás el Longshot.

9.- Quita el bloque que está detrás del cofre con la Ocarina, déjate caer y llegarás a un río subterráneo, ten cuidado con los remolinos que están muy críticos, para llegar hasta una plataforma y pégale al ojo para que abra la reja, ahí encontrarás la quinta llave.

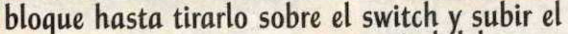


10.-Baja el nivel del agua al alcance el nivel F2 y tírale con el arco al ojo que está debajo del corredor en la parte Sur del mapa, así abrirás la reja, aquí debes ser muy rápido para utilizar el Longshot y entrar al corredor donde encuentras la sexta llave.



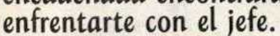


11.-Una vez más dirígete al salón principal (nivel F1) y entra al pasillo Norte, utiliza el Longshot para alcanzar la puerta encadenada, cruza el lago. En el siguiente cuarto, pon una bomba en la pared con grietas y otra del otro lado de la pared (donde se ve que brilla) para empujar el



bloque hasta tirarlo sobre el switch y subir el nivel del agua. En el próximo cuarto activa el switch para cruzar del otro lado. Ahora, ve hacia el lado contrario de las rocas y utiliza las Iron Boots para bajar por el túnel y detrás de la puerta encadenada encontrarás la Boss Key. Ahora sí, sube el nivel del agua y ve a enfrentarte con el jefe.

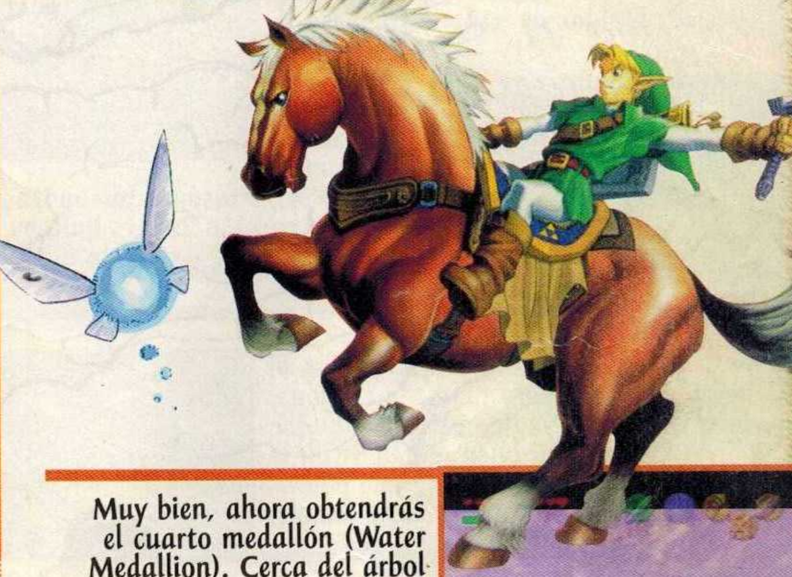






13.-Morpha: Este jefe es relativamente muy sencillo si te mantienes en la orilla de la piscina, sólo deja que se eleve en un chorro de agua, enfócalo, lánzale el Longshot para jalar al núcleo y dale de con el martillo. Repite la técnica, pero ten cuidado ya que después de algunos golpes, levantará dos chorros de agua así que ponte vivo para enfocarle al que trae al enemigo.





Muy bien, ahora obtendrás el cuarto medallón (Water Medallion). Cerca del árbol en donde apareces al terminar Water Temple, verás una placa de madera, párate en ella y tírale una flecha al sol cuando esté amaneciendo para obtener la Fire Arrow.

Ahora, ve al Temple of Time y coloca la Master Sword en su lugar para regresar en el tiempo. Ahora que Link es nuevamente niño, entra al molino de Kakariko Village y toca Song of Storm para vaciar el agua del pozo del pueblo. Baja por las escaleras, para entrar a Bottom of the Well.





8vo. Calabozo

Bottom of the Well

¿Qué necesito para poder entrar?

Song of Storms

¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?

-Lens of Truth
-3 Llaves
-3 Gold Skulltulas



1.-Entra por el agujero y baja por las escaleras hasta encontrar un esqueleto y traspasa la pared, sigue de frente y traspasa la otra pared (no vayas a pasar bajo los troncos que forman una "X"), traspasa la siguiente pared, toca la canción Zelda's Lullaby sobre el símbolo de la Triforce.



2.-Ahora regresarás al punto donde empezaste, baja el pequeño desnivel y entra por el hueco, así llegarás hasta un cuarto con unas manos que salen de la tierra, elimina al enemigo, para encontrar el Lens of Truth.



Ya con el Lens of Truth, regresa al Temple of Time para tomar la espada y viajar al futuro. Ve de nuevo a Kakariko Village y tu buen amigo Sheik te dará una canción con la que podrás entrar a Shadow Temple.



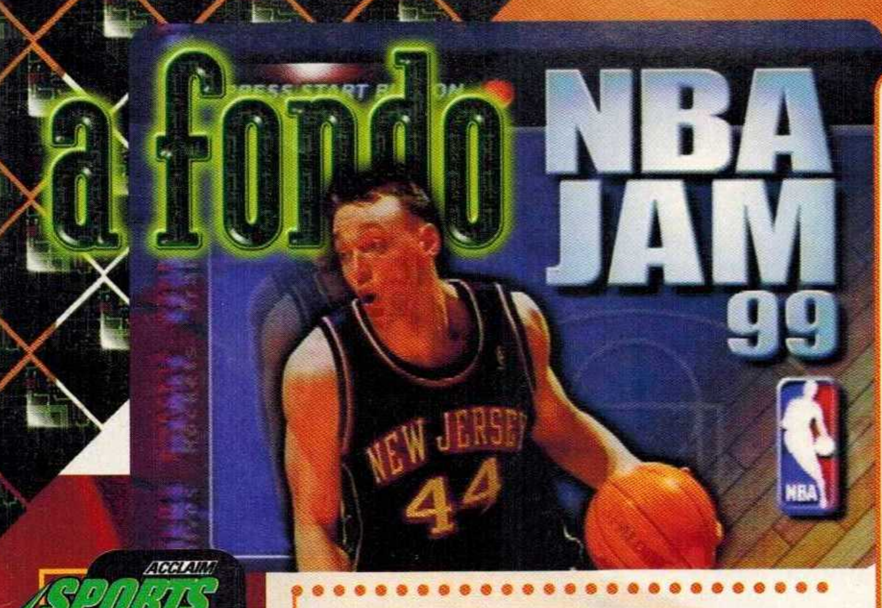
Eso es todo por este número, esperamos que te sea de mucha utilidad. En nuestra próxima edición de Club Nintendo, verás con mucho detalle cómo hay que pasar por el Shadow Temple y el Spirit Temple para que por fin llegues a Ganon's Castle y también sabrás cómo derrotar a Ganondorf.
Si ya estás más adelantado, tal vez esto te sirva para ver algunos detalles de los cuales tal vez no te habías percatado, sin embargo esta guía es para los chavos que se han atorado en algunos puntos (por ejemplo, bastantes lectores ya nos habían preguntado dónde encontrar la flecha de fuego), sin embargo, todos en la revista trabajamos para ti.

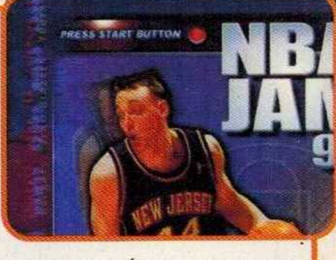
No te pierdas la continuación en Abril.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINE OF TIME



a fondo





En los últimos ejemplares de la revista, hemos hecho algunos comparativos de juegos de deportes que aparacen más o menos por las mismas fechas. Este mes tenemos el caso de 2 series muy buenas de títulos de Basketball: NBA Jam 99 y NBA In the Zone 99 las cuales ponemos frente a frente para ver cuál de estos 2 juegos es el mejor.



ACCLAIM SPORTS
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

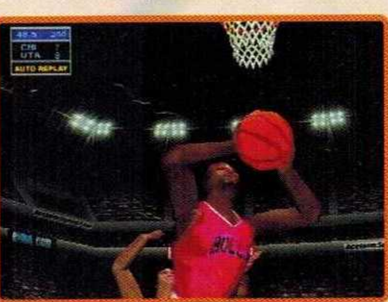
Desarrollado por
IGUANA ENTERTAINMENT

96 megabits
Memoria

Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

Si eres todo un fanático de la NBA, seguramente estabas muy preocupado por la reciente huelga que hicieron los jugadores. Afortunadamente, la huelga ya terminó y podrás disfrutar de nueva cuenta de los encestes, retacadas, dribles y de más. Pero, para compensar un poco el tiempo que pasaste sin el deporte ráfaga, Acclaim decidió sacar un título basado en aquel legendario y revolucionario juego de arcade y SNES: NBA Jam '99. Así que, échemosle un ojo a esta nueva versión que, por cierto, es muy distinta a las anteriores.





Lo primero que encuentras es el Main Menu; ahí existen cuatro modos de juego y un menú para dar de alta los datos del Controller Pak.



Si recuerdas, la característica principal de NBA Jam era que los partidos se llevaban a cabo entre cuatro jugadores (dos de cada equipo) y no había reglas, o sea que podías hacer "violas" y cometer faltas indiscriminadamente. La forma tan rápida en la que se jugaba era lo más atractivo de esta serie. Sin embargo, esta nueva versión cambió mucho, ya que los partidos son cinco contra cinco y ya hay reglas. Aparentemente ya se alejó del concepto principal de sus predecesores, y aunque así sea, no significa que es menos divertido. NBA Jam 99 tiene, como ya lo leíste, cuatro modos de juego.







Aquí puedes practicar tiros libres o tiros de tres puntos.



Three Point

En Three Point, o sea, tiros de tres, pueden participar hasta ocho jugadores alternándose, además puedes seleccionar el nivel de dificultad. Este modo es muy divertido, pues tu deber es encestar desde fuera del área para hacer el mayor número de puntos posibles. Tienes sólo un minuto para encestar lo más que puedas.

Free Throw





Free Throw, o sea, tiros libres, practicas... ¿adivina? ¡claro! Los tiros libres. Este modo es más de entrenamiento que de entretenimiento, pues la forma de ejecutar los tiros no es tan sencilla. En el momento que el jugador está listo para tirar, aparecen en la pantalla dos íconos representando la canasta y el balón. Con el Control Stick debes tratar de colocar el ícono del balón en el centro de la canasta y una vez que lo logres, presionar el botón A para que el tiro sea bueno. Esto suena fácil, pero no lo es porque el balón no se queda fijo, salvo en las orillas del aro, así que debes ser muy preciso para que justo en el momento en el que el balón pase por el centro, presiones el botón. Dependiendo de las habilidades individuales de cada jugador, será más fácil o difícil llegar al centro de la canasta.

Quick Play





Este modo es para que juegues sin preocuparte ni de las opciones, ni de los cambios, ni de cosas que requieren de calma y tiempo. Si de plano tienes prisa por jugar, este modo es muy bueno.





NBA Play

Este es el modo de juego más completo... o mejor dicho, el menú que tiene los modos de juego más completos, ya que adentro encontrarás cuatro menús más.





Jam Mode

Como ya lo leíste, este NBA Jam se diferencia de los demás porque cuenta con reglas. Pero si no te gustan las reglas, Jam Mode es un buen modo de juego, ya que carece de reglamento, o sea que puedes hacerle faltas al contrincante, tener mucho tiempo el balón o pasarte de un lado a otro de la cancha sin problemas, con lo que el juego es más similar a sus anteriores versiones; sin embargo, no existe el modo de 2 vs. 2, sino que es 5 vs. 5. Pero no te preocupes, pues jugar sin reglas, aunque con más jugadores, es divertido también. En este modo, al "retacar" el balón, se verá más "espectacular" y si un mismo jugador encesta tres veces consecutivas, estará "On Fire" y cada vez que tenga el balón sus habilidades subirán al máximo y podrá anotar tiros de tres puntos desde muy lejos, no se fatigará, etc.





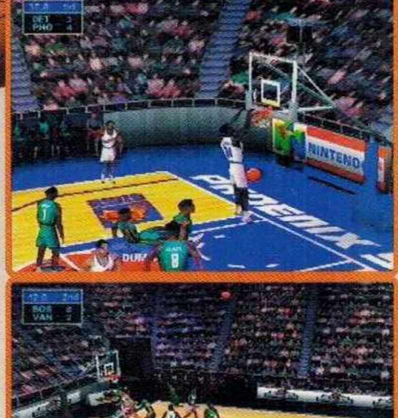


View Players

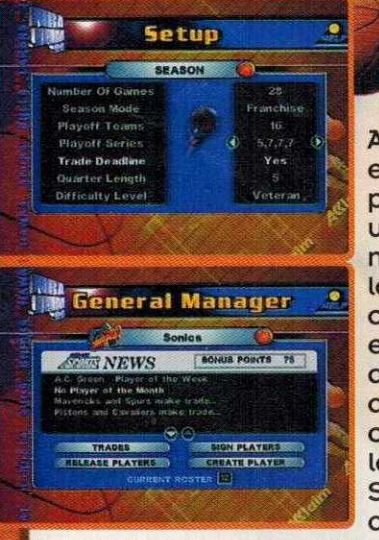
Aquí puedes ver muchos datos estadísticos de cada uno de los jugadores. Aprovechamos para mencionar que este juego cuenta con todos los equipos y todos los jugadores reales de la NBA... bueno, casi todos, pues no está ni Crecencio Rodríguez (un tío de Gus que juega muy bien Basketball), ni Michael Jordan (como siempre). Si no puedes soportar que no esté Jordan, en los Bulls hay un jugador con sus mismas características, tanto en estadísticas como físicas, pero se llama Roster Guard. Y si no puedes soportar la ausencia de Crecencio R., más adelante sabrás cómo resolver este problema.

Exhibition

En este modo de juego disputarás un partido de exhibición para entretenerte un rato. Es muy parecido a Quick Play, con la diferencia de que aquí cambias muchas opciones, como quitar las faltas, la fatiga de los jugadores, etc.

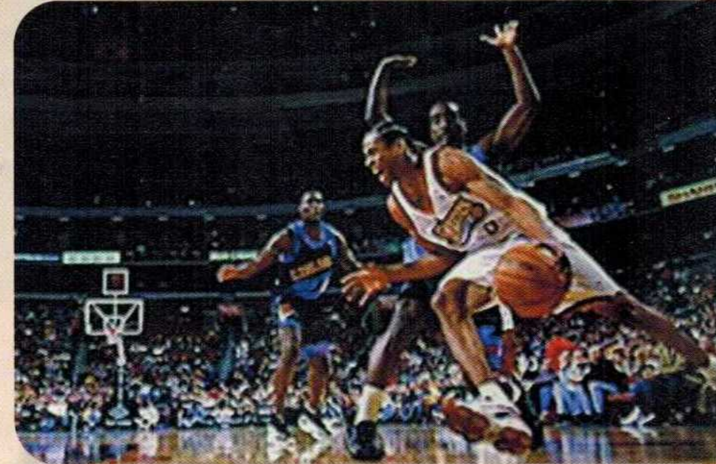






Season

Aquí te es muy útil el Controller Pak, pues como juegas una temporada, necesitas guardar los avances. Al comenzar, puedes elegir cuántos partidos quieres jugar, además de activar otras opciones, de las que destaca Season Mode. Hay dos tipos de Season Mode: Franchise y Traditional. ¿Qué diferencia hay entre estos dos modos? Déjanos explicar algo primero. En Season, al ganar partidos, también ganas puntos, los cuales se acumulan. Estos puntos te sirven para comprar jugadores novatos, contratar jugadores expertos, intercambiar o incluso crear jugadores. Bueno, pues la diferencia es que, en Traditional tienes puntos ilimitados y puedes hacer todo lo anterior sin restricciones; en Franchise necesitas los puntos para, por ejemplo, crear un jugador.











Playoff

Esta es, en realidad, la parte final de Season y es como una mini temporada. Si no quieres jugar una temporada larga, te recomendamos Playoff.

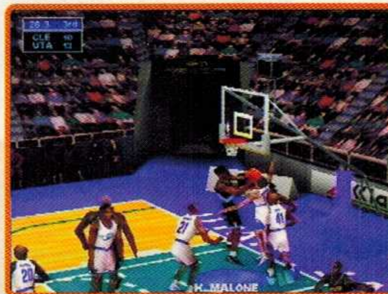


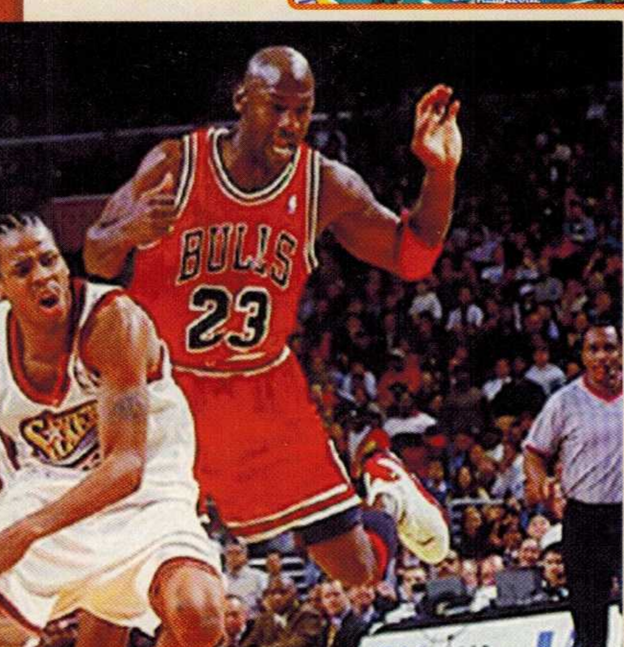




ROSTER TYPE

Antes de comenzar cualquier modo de juego en NBA Play, puedes elegir el Roster Type, ya sea NBA Rosters o Fantasy Draft. ¿Qué significa esto? En NBA Roster juegas normalmente, los equipos son normales y con los jugadores que les corresponden. En Fantasy Draft puedes armar un equipo con uno o varios jugadores de diferentes equipos.





CREATE A PLAYER

Create A Player

Seguramente estás impaciente por saber cómo contar con la participación de Crecencio Rodríguez (el tío de Gus, que es el mejor jugador de Basketball de San Francisco... Zacacalco, en el Edo. de Hidalgo).

En Create a Player, dentro de las opciones de Season, puedes crear un jugador a tu gusto (siempre y cuando tu equipo tenga una vacante). Puedes elegir el tipo de rostro, posición, datos personales, número de playera y habilidades individuales. Recuerda que en Traditional lo haces gratis y en Franchise necesitas puntos.



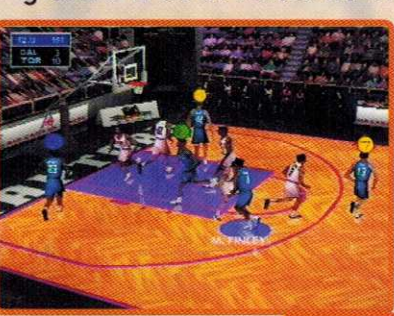


BOTONES



El uso de los botones es muy sencillo, ya que básicamente usas el botón A para tirar/saltar, el B para dar pases/robar, el R para seleccionar a quién le vas a dar el pase/cambiar de jugador y el Z o L es el Turbo. La unidad de botones C es para realizar jugadas más complejas, pero lo aprenderás poco a poco. A diferencia de los títulos anteriores, aquí no cuentas con alguna barra que limite tu turbo, sin embargo, si lo usas mucho, los jugadores se fatigarán.

Si no te gusta la configuración que está "default", la puedes cambiar.









COACH PLAYBOOK

Una opción más es la de crear tus jugadas de pizarrón.

Tienes varias de dónde escoger y son muy útiles, sobre todo si te gusta jugar partidos muy largos, pues así tienes tiempo para ponerlas en práctica.





Otra característica clásica de esta serie es la forma tan increíble que tienen los jugadores de "retacar" el balón. Estas jugadas de fantasía aún se conservan y para hacerlas, debes llegar corriendo al área chica (o sea, presionando el botón Z) y presionar el botón de disparo. Dependiendo de las habilidades de cada jugador, será más o menos espectacular la jugada, además cada vez que haces esto, la cámara hará un Zoom In.



Y si lo que te gusta es disfrutar de la acción desde varios ángulos, NBA Jam 99 tiene 8 tipos de perspectiva: TV, Half Court, Fly Behind, High Rail, Mid Rail, Low Rail, Ver Overhead y Hor Overhead. Si ninguna de estas te satisface, puedes crear tu propia cámara en la opción Create-A-Cam. Nosotros te recomendamos la vista TV.

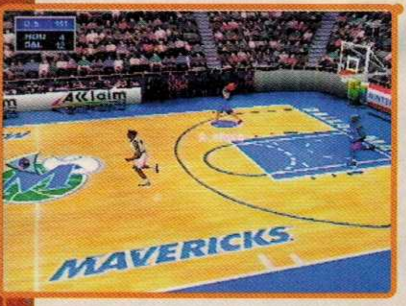








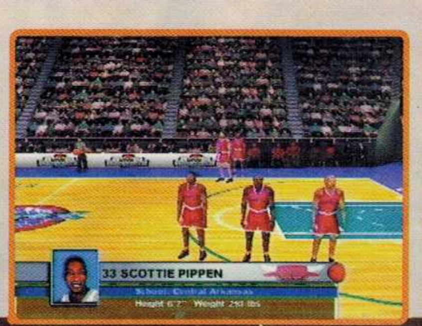
Quizás te imagines que ahora va a ser muy difícil controlar a cinco jugadores en vez de dos, pero no hay mucho problema porque la movilidad es muy buena.



En cuanto a la música, ésta sólo cumple con su cometido, o sea, que no es nada espectacular (como normalmente sucede en los juegos de deportes), pero, sin lugar a dudas, lo que más nos gustó es el sonido ambiental, pues te involucra muy bien en el juego. La narración del partido es de lo mejor, si no es que la mejor. Hubo un par de detalles que nos gustaron. El primero es que mientras están narrando, a veces se escucha simultáneamente la voz del sonido del estadio anunciando algún cambio, pero lo bueno es que se distingue muy bien.

El otro detalle es cuando quedan segundos en el reloj, el público comienza a gritar "¡four, three, two, one!".

Algo que también nos gustó es que el anunciador presenta a cada jugador antes de comenzar el partido.



Gráficamente es bueno. Aunque el Motion Capture está bien realizado, hay muchas a las que les faltó un poco de dedicación, por ejemplo, el diseño de los jugadores (de lejos se ven bien, pero de cerca...). Tanto la cancha como el balón o los cambios de cámara, están bien diseñados.

Donde no le han dado al clavo (de hecho en varios juegos de deportes), es en el público, pues es prácticamente un "póster" y se ve muy acartonado.







Definitivamente esta nueva versión de NBA Jam se sale del concepto de la serie, pero creemos que es el mejor NBA Jam. Aquí puedes hacer muchas jugadas que tanto gustan, por ejemplo, lanzar el balón al tablero para que otro jugador lo "retaque" en la canasta. El factor de diversión es muy alto (y más si lo juegan entre dos o más personas), con decirte que aquí en la redacción de Club Nintendo, hasta le llamó la atención a colaboradores que no les gusta mucho este deporte. En resumen, podemos decir que NBA Jam 99 es de los mejores juegos de Basketball que se han programado. ¡Bien por Acclaim Sports!







Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por



Memoria

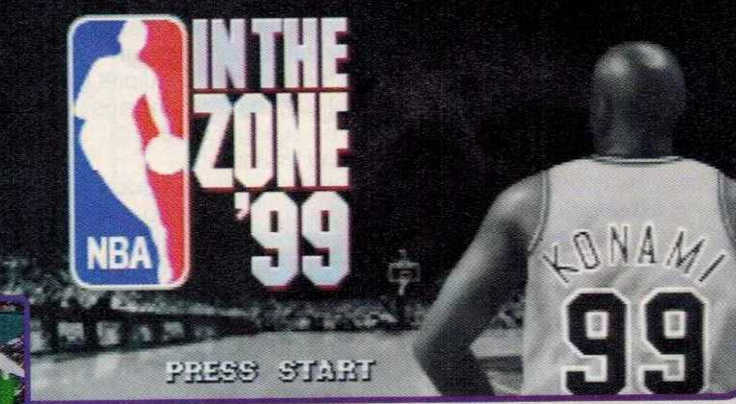


Categoría

Diciembre 1998

Fecha de Salida

Al parecer, Konami ya se está dedicando un poco más a los juegos de deportes en el N64 y muestra de ello es Nagano Winter Games '98, International Super Star Soccer y NBA In the Zone. Esta compañía acaba de lanzar la secuela del excelente título de Basketball: NBA In The Zone '99. Vamos a verlo a fondo para que cheques qué tanto cambió con respecto a la versión anterior.



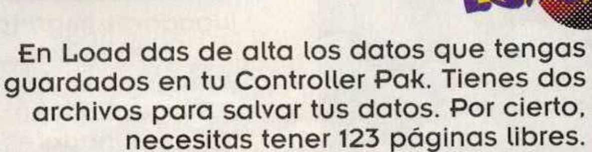


MAIN MENU



Al presionar Start, aparecerá: a) si no tienes Controller Pak, una pantalla advirtiéndote que no puedes salvar. b) si tienes Controller Pak, la pantalla principal donde puedes elegir distintas opciones: Mode, Options, Game Config y Load.

LOAD





En Load das de alta los datos que tengas guardados en tu Controller Pak. Tienes dos archivos para salvar tus datos. Por cierto, necesitas tener 123 páginas libres.

GAME CONFIG



En Game Config cambias la configuración de los botones, en caso de que no te acomodes con la cofiguración "default". También cambias el sonido y activas o desactivas al anunciador.



MODE

En Mode vas a encontrar muchos modos de juego y algunos otros menús.



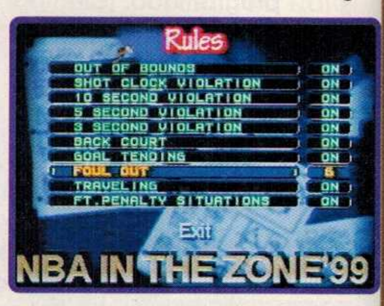


En el menú Stats, puedes ver las fichas estadísticas, tanto de los equipos como de cada uno de los jugadores. ¿Ya mencionamos que están todos los equipos y jugadores oficiales de la NBA? ¡No! y, ¿Ya mencionamos que no está Michael Jordan y que en su lugar está un jugador de nombre Roster Guard con las mismas características? ¡No! y, ¿Ya mencionamos que tampoco está el mejor jugador de San Francisco... Zacacalco, Crecencio Rodríguez? ¡No! O por lo menos no en el análisis de este título... cualquier parecido con otro juego, es mera coincidencia (o por problemas de licencia, todas las compañías que diseñen juegos de Basket Ball tienen que recurrir a las mismas soluciones, ¿no crees?). Además, puedes ver quiénes son los mejores jugadores que han pisado la duela, en la opción League Leaders.





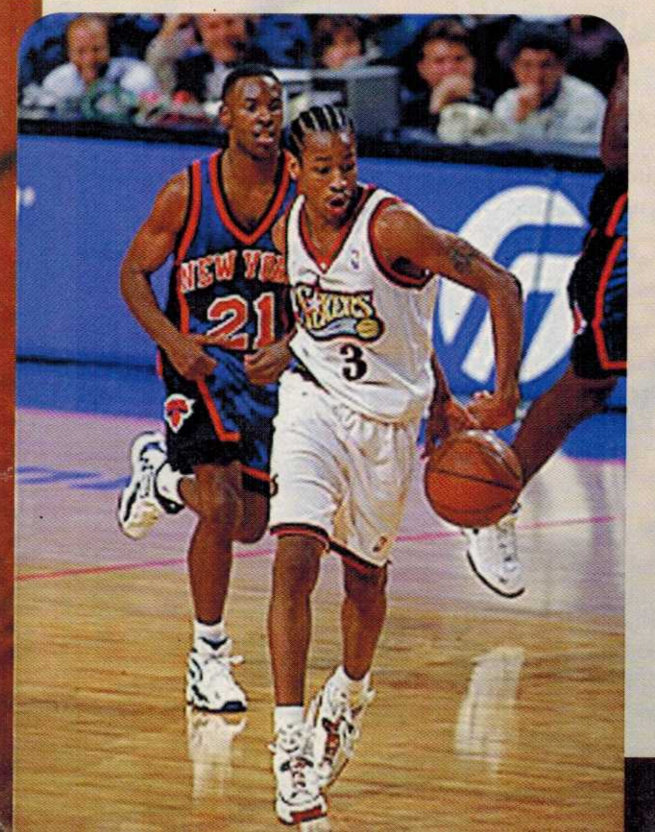
En Options cambias muchas de las opciones que influyen en un partido, por ejemplo, el tiempo que dura, el nivel de dificultad, la fatiga de los jugadores, el límite de los tiempos fuera, etc. También cambias el tipo de cámara con el que vas a ver el partido y activar o desactivar muchas de las reglas, como la violación por tardarte en tirar, el "Goal Tending" (que es cuando interceptas un balón que prácticamente iba hacia la canasta) y las faltas, entre otras.



SCHEDULE



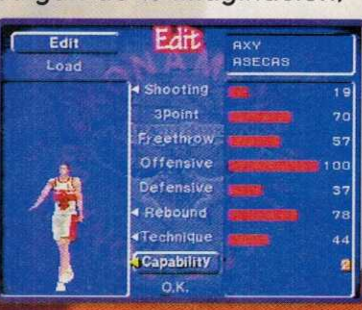
La opción Schedule es para ver los horarios en los que se llevarán a cabo los partidos en el modo Season. En realidad, ni en éste ni en otros juegos del género, hemos visto mucha utilidad en esta opción, sin embargo creemos que es para darle algo de realismo a los partidos.







Tanto nosotros, como Konami, estamos consternados por que siempre resulta difícil comprar los derechos de jugadores importantísimos a nivel mundial, como es el caso de Michael Jordan o Crecencio Rodríguez, por eso se decidió crear la opción de Player Edit. Ahí puedes crear a éstos o a otros jugadores que salgan de tu imaginación, eligiendo su nombre, número de playera, accesorios en el uniforme, características físicas, su posición en la duela y más. Los jugadores que diseñes, los puedes guardar en el Controller Pak.



Ahora sí, basta de opciones y pasemos a lo bueno, los modos de juego.



EXHIBITION

Si lo único que quieres es jugar por distracción



o por placer, en este modo participas en un juego de exhibición, sin ningún tipo de presiones.

SEASON



Pero si quieres participar en un torneo, competir contra todos los equipos y demostrar que eres el mejor, el modo Season es donde debes jugar.



Además de elegir qué tan larga quieres que sea la temporada, puedes poner un límite de tiempo al intercambio de jugadores.



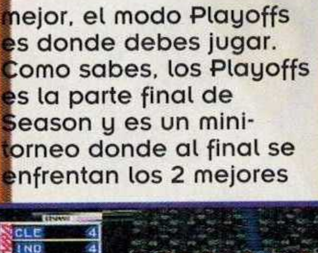
Como vas a jugar varios partidos, necesitarás guardar tus avances en el Control Pak. Aquí participan hasta 4 jugadores.



PLAYOFFS

Ahora, si lo que quieres es participar en un torneo, competir contra algunos equipos y no esperar tanto para demostrar que eres el mejor, el modo Playoffs es donde debes jugar. Como sabes, los Playoffs es la parte final de Season y es un mini-torneo donde al final se enfrentan los 2 mejores equipos de cada conferencia.







Aquí también puedes seleccionar el número de partidos que quieres jugar y también guardas tus avances.

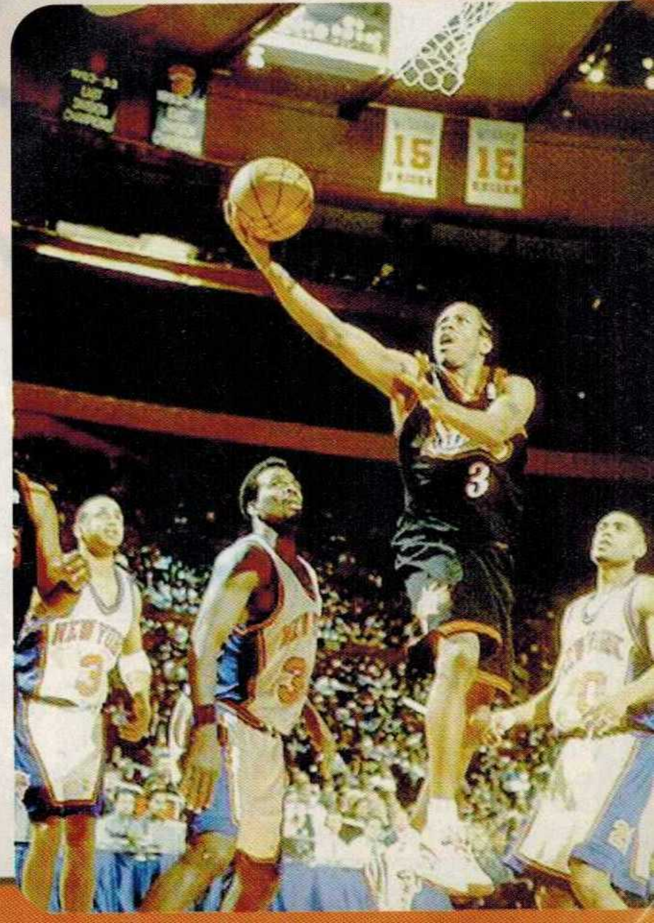




ALL-STAR

En este modo juegas un partido amistoso entre el equipo All-Stars de la Conferencia del Este y de la Conferencia del Oeste. Si no te gusta la selección de los mejores jugadores que viene de "default", puedes crear tu propio equipo de All-Stars en la opción Member, que aparece antes de comenzar el partido.







3 Point Shootout

En este modo no juegas un partido, sino que realizas tiros de tres puntos, o sea, desde afuera del área. Hay tres modos distintos de Shootout: Practice, donde sólo participa un jugador; Exhibition, donde es un mano a mano entre dos jugadores; y Tournament, un torneo para ocho jugadores. En la pantalla principal de 3Point Shootout es donde seleccionas qué modo de juego quieres; también seleccionas el jugador, pero es un poco complicado, pues hay dos formas, al azar o personalizado. Al momento de jugar no hay mucho problema; tienes un minuto para tratar de encestar 30 balones desde diferentes partes de la cancha, así que no te puedes detener mucho para respirar profundamente y calcular tu disparo, debes ser rápido si quieres ganar.





Al momento de jugar, todos los botones son útiles (dependiendo de la configuración de tu control, cada uno tendrá diferentes usos), pero por lo general no los empleas todos; por ejemplo, si no cambiaste la configuración al control, con el botón A das pase/robas y con el B tiras/saltas, los botones de la unidad C tienen diferentes funciones útiles, como driblar; con el botón R cambias de jugador y con el Z corres. Si corres mucho con un jugador, éste se fatigará y deberás sustituirlo. Como ves, no es tan complejo.



Lo que sí es complejo es realizar un tiro libre. Cuando un jugador vaya a hacer uno de estos tiros, aparecerán en la pantalla dos barras, una horizontal y una vertical. La horizontal se moverá de lado a lado constantemente y la vertical la debes mover presionando repetidamente el botón A. Si detienes las barras cuando ambas estén en el centro, es seguro que entra el balón. Afortunadamente no necesitas mucha precisión.

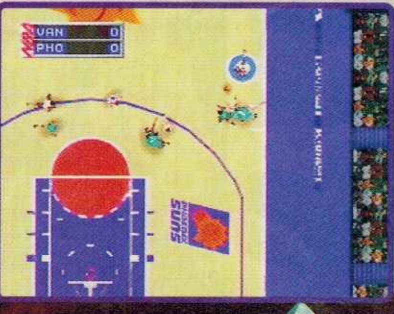




Hay una gran cantidad de perspectivas para que elijas la que más te guste o la que te convenga para apreciar mejor la acción. Las cámaras son: Sideline, Classic-RL, Classic-LR, Press, Overhead, Follow y Endline. Estarás pensando: "¿Gran cantidad? ¡Si tan sólo son 7!". Pues aparentemente son pocas, pero las posibilidades se amplían porque a cada una puedes variarle el "Zoom", ya sea para ver la acción muy cerca o muy lejos. A la única que no le puedes variar el zoom es a Follow, ya que ésta seguirá al balón.



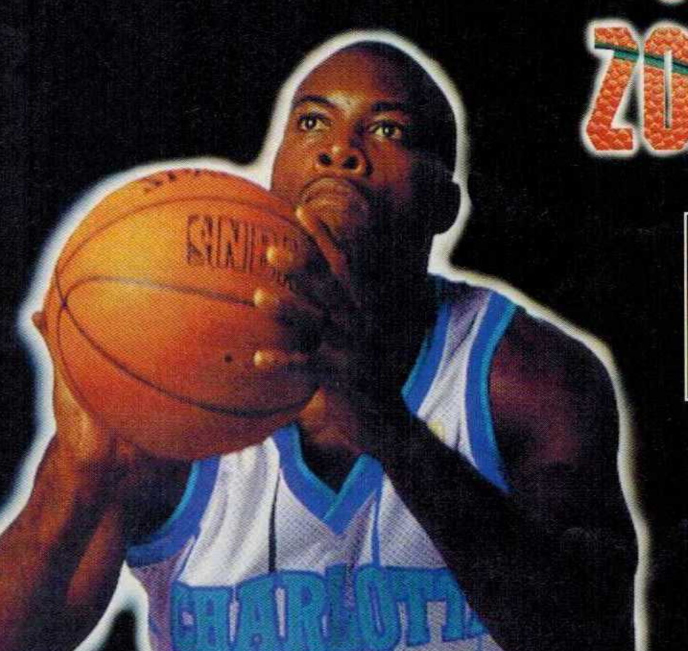
Una opción que no fue incluida en la versión anterior de este título, es Formation Select. ¿Qué es Formation Select? Pues es la posibilidad de elegir algunas de entre muchas jugadas estratégicas que hay, para desarrollar un juego más técnico. Cuando elijas tus estrategias, durante el partido las puedes activar usando el Control Pad y el botón L.
Esto definitivamente da más posibilidades de diversión.



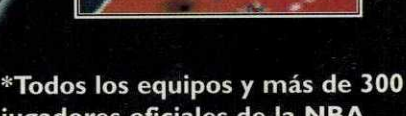
CUANDO ESTAS EN LA DUELA...











*Todos los equipos y más de 300 jugadores oficiales de la NBA.
* Compatible con el Controller y Rumble Pak.
* Opción para crear e intercambiar jugadores.
* Disfruta de la temporada 97-98 de la NBA.
* Hasta 4 jugadores simultáneos.

SPORTS

NO HAY QUIEN TE DETENGA.



DE VENTA EN SEARS A UN SUPER PRECIO.



NINTENDO 64®

Bajo LIcencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

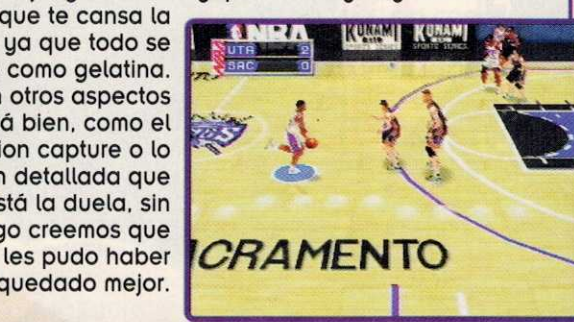


La movilidad está muy bien, de hecho sólo se corrigieron algunos detalles y defectos que tenía la versión anterior, sin embargo, algo que no nos agrada mucho es que al momento de dar un pase debes ser muy preciso. No decimos que esté mal, al contrario, le agrega más dificultad al juego, pero es un poco difícil acostumbrarse. El control sobre los jugadores es muy bueno y en general no nos quejamos por la movilidad.





En cuanto a los gráficos, quizás no lo puedas notar en las fotos, pero si lo ves en vivo, te das cuenta de que está... pues "no muy bonito", para no decir que está medio feo. Aquí sí que se equivocaron los programadores, ya que el juego se ve muy pixeleado y hay momentos en los que te cansa la vista, ya que todo se mueve como gelatina. En otros aspectos está bien, como el motion capture o lo bien detallada que está la duela, sin embargo creemos que les pudo haber quedado mejor.





La música está muy bien hecha. Aunque en los juegos de deportes no es muy necesaria (salvo en las pantallas de menús), se nota que aquí sí le dedicaron más tiempo de lo normal a la musicalización, pero tampoco es sorprendente. El sonido ambiental, que es lo que le da más emoción a los encuentros, es muy bueno, sin embargo, algo que no nos satisfizo mucho fue la narración, pues el cronista, aunque le echa ganas, sólo se aparece cuando hay una jugada importante y el resto del partido se queda callado.





Con respecto a la versión anterior, a este título le hicieron muchas mejoras, como incluir la opción de 3Point Shootout o el Formation Select, también tiene muchos detalles que le dan un distintivo al juego, por ejemplo, algunos equipos tienen dos tipos de uniforme, o cuando ejecutas un tiro libre, sin importar si encestaste, los compañeros apoyan al tirador. Aunque también hay otros detalles que no son buenos, por ejemplo, no hay árbitro y la presentación antes del partido no es muy llamativa que digamos. Para concluir, podemos decir que este título no es muy distinto a ITZ '98, pues sólo fue mejorado en algunos aspectos, pero si te gustó el anterior, In The Zone '99 te va a fascinar.







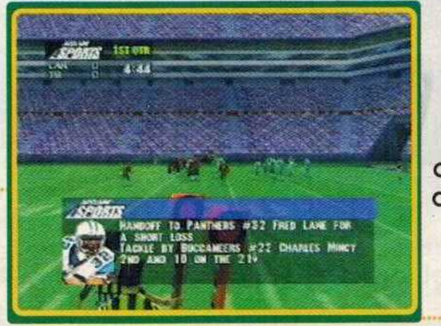
Pues, ¿cómo ves? Después de poner frente a frente a estos dos títulos representativos del deporte ráfaga, ahora sólo te queda jugar ambos y decidir cuál es el mejor... ¿cómo? ¿que demos nuestro veredicto? A pesar de que corremos el riesgo de recibir muchas cartas de reclamo durante los próximos dos meses (como normalmente nos ocurre con FIFA vs ISSS), aquí está nuestra opinión. Nos gustó más NBA Jam 99 por muchas razones. Nos parece que tiene mejores gráficos, la narración es más emocionante, al tener pases automáticos le da más dinamismo al partido, y la verdad, nos divertimos más con el título de Acclaim. Con esto no queremos decir que ITZ '99 sea un juego malo, al contrario, junto con ITZ '98 y NBA Courtside, es de los mejores títulos de Basket Ball, pero creemos que NBA Jam tiene ciertos elementos que hacen que no dejes de jugar.
Ojo, no dijimos cuál es mejor, sólo cuál nos gustó más. Ahora es tu turno de dar el veredicto. Juega y elige.

a fondo

NFL QUARTERBACK CLUB 99

NFL QB Club '99 es la mejora al juego anterior de Acclaim. El primero era sorprendente, pero éste está a un nivel muy superior que el anterior, a nosotros nos parece el mejor juego de football americano que haya salido y bien vale la pena echarle un ojo más a fondo. Las opciones que tienes para jugar son: NFL Play que viene con 4 modos de juego y cuyos avances se guardarán en un Controller Pak completo.





Escogiendo Exhibition puedes elegir a dos equipos para que se enfrenten en un partido amistoso (por lo menos aunque haya heridos no quedan lesionados para la temporada) y que no afectará en nada a las estadísticas del juego.



Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



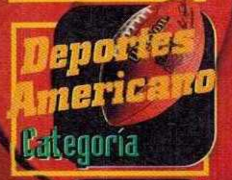
Clasificación



Desarrollado por

128 megabits

Memoria



Deportes Americano

Categoría

Diciembre 1998

Fecha de Salida



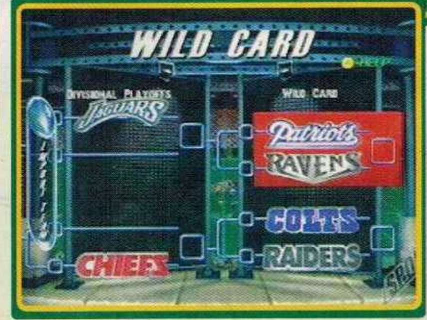


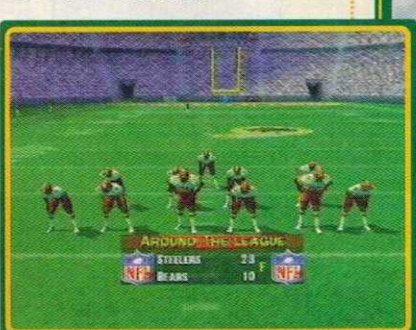


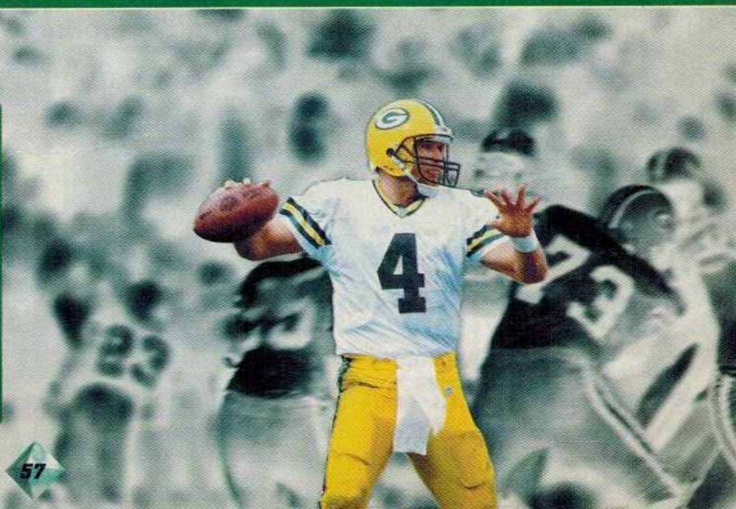
En New Season jugarás partidos de acuerdo al calendario de la temporada 98-99. Aquí puedes escoger qué partidos vas a jugar y cuáles quieres que los simule la máquina.

Los resultados de estos partidos, sí repercuten en las estadísticas que trae el juego. Estas estadísticas son usadas también para determinar el resultado de los encuentros que el CPU simula.

New Playoffs trae todo el desarrollo de los juegos de eliminación rumbo al Super Bowl, incluyendo los juegos de comodines. Si creaste algún equipo (más adelante hablaremos de esta opción) puedes importarlo para que entre a los Playoffs sin ningún problema. Aquí también puedes escoger qué partidos quieres jugar y cuáles serán simulados por la computadora.



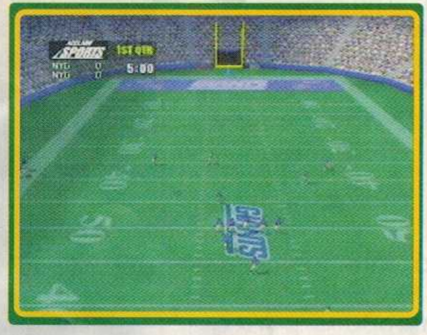






Tournament Play es una opción muy parecida a Playoffs, sólo que en vez de que existan 6 equipos de cada conferencia que se disputan su presencia en el Super Bowl, aquí puedes escoger a 4, 8 ó 16 equipos para que se enfrenten entre ellos. También puedes elegir equipos creados por ti para que participen en el torneo.

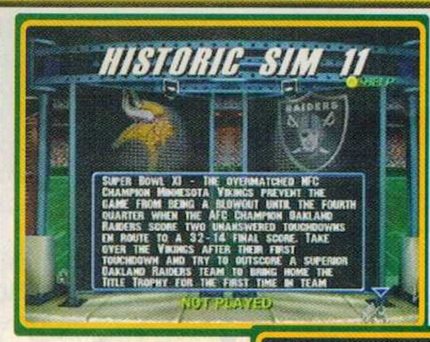
El modo Practice es perfecto para los que por primera vez están jugando el cartucho. Puedes entrenar con el equipo que prefieras y elegir si quieres que tu equipo esté solo en el campo o contra alguno otro. Obviamente, practicar sin que exista otro equipo en el campo es lo mejor que puedes hacer si es que quieres entenderle lo más rápido posible a la configuración del control.





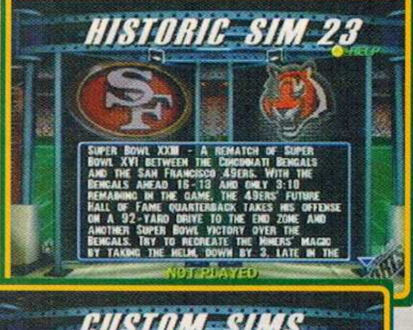
Además puedes elegir en qué yarda quieres estar y qué libro de jugadas vas a usar. Lo mejor es determinar el libro de jugadas de tu propio equipo, pues es el que usarás cuando estés en un partido de verdad.





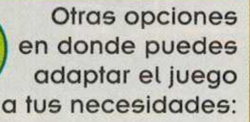
Quick Play es lo mismo que el modo de Exhibition de NFL Play. Seleccionas a 2 equipos y se enfrentan en un juego amistoso.

La opción Simulations ya es clásica. Aquí eliges un partido histórico, incluyendo los 32 Super Bowls que han pasado. El chiste es que tienes que ganar el partido a como dé lugar, ya sea que hayas seleccionado al equipo que va ganando (lo cual no tiene chiste) o que elijas al que va perdiendo y tengas que sacar lo mejor de ti para darle la vuelta al partido. Esta opción también te permite crear tus propios partidos históricos. Por cierto, en este modo cada cuarto dura los 15 minutos reglamentarios.





Manage Rosters



Otras opciones en donde puedes adaptar el juego a tus necesidades:



Esta sección te permite jugar el papel de dueño del equipo. Cuenta con 6 opciones para hacer los cambios necesarios:

Trade Players: Si algún jugador te cae mal, puedes sacarlo del equipo pero tendrás que reemplazarlo. O puedes cambiarlo por algún jugador que te agrade de otro equipo.



Free Agency:

Todos los jugadores que sean agentes libres y los que hayas creado, se encuentran aquí. Puedes contratar a los atletas que estén libres o puedes correr a algún jugador de tu equipo y mandarlo a esta parte.



Reset Rosters:

Si ya tienes un guacamole de información porque revolviste a todos los jugadores de todos los equipos y ya no te





gustó tenerlos así entonces elige esta opción y todo vuelve a la normalidad. Los personajes que hayas creado regresarán a la agencia libre y los cambios marcianos que hayas tenido dejarán de existir.

Fantasy Draft: Aquí hasta cuatro personas pueden escoger un equipo que quieran para que participen en el draft, los restantes los escogerá el CPU. Por cierto, sólo los equipos normales pueden participar, los que hayas creado se quedan fuera.

Custom Creation:





Es aquí donde creas y borras a los jugadores, equipos y libro de jugadas. Los jugadores que hayas creado tendrán nombre, posición, número, altura, peso, color de piel, edad y habilidades de acuerdo a



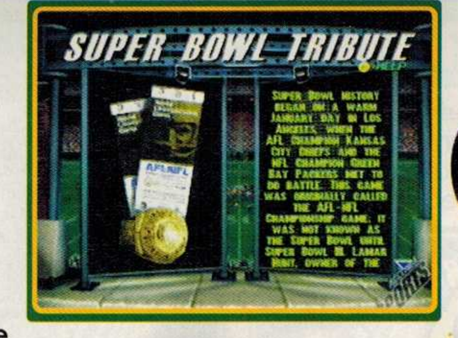


tus gustos. Los equipos creados en esta opción tendrán a los jugadores que quieras (de acuerdo al tope salarial) y el uniforme y logo que más te gusten. Para el libro de jugadas puedes tener 128 jugadas ofensivas y 128 defensivas; este libro de jugadas puedes usarlo cuando quieras excepto en juegos amistosos.

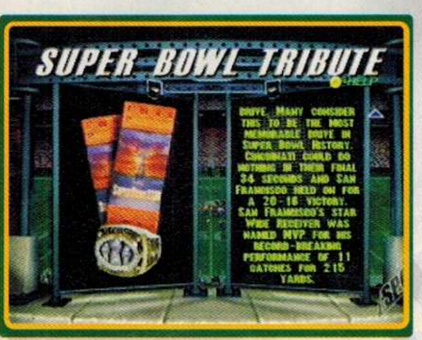
Todo los cambios que hagas en la configuración del juego, todos los personajes y equipos que hayas creado en las opciones anteriores y tus avances en la temporada y Playoffs quedarán grabados en un Controller Pak (completo). Para eso existe la opción de Save/Load. Aquí hay que tener mucho cuidado pues para grabar, es necesario regresar a la pantalla del menú principal usando el botón B porque si llegas a elegir las opciones de salir (ejemplo: en NFL Play si escoges Exit Season) los cambios a la información que hayas leído de tu Control Pak se perderán. Si has ganado muchos partidos y has creado buenos jugadores sería fatal perderlos, pero si has perdido partidos importantes o los resultados de los encuentros no te gustaron, puedes salir y esos datos no se salvarán.







En SB Tribute puedes ver un breve resumen de los Super Bowls anteriores, el boleto de entrada y el anillo. En Credits verás los nombres de toda la gente que le dedicó tiempo al juego y de alguno que otro colado como el jefe o el dueño de la compañía. Enter Cheat te da la oportunidad de hacer cosas locas con los jugadores como estirarlos, achaparrarlos, engordarlos, etc.





Los diferentes tipos de vistas se encuentran



Si un jugador de plano no está dando ninguna durante el encuentro, cámbialo por otro de su misma posición.



Por cada mitad tienes 3 tiempos fuera, úsalos en los momentos adecuados para que puedas manejar el reloj a tu gusto.



Para que no existan problemas de dinero en donde los más ricos tienen a los mejores jugadores en un equipo y los más pobres no tienen ni aguador, existe el tope salarial. Si tú crees que esta medida está mal (cosa que a nosotros nos parece bien, pues nivela un poco más la situación) y quieres tener un equipo más poderoso que el de los superamigos, entonces desactiva el tope salarial y ya podrás hacer lo que quieras con el dinero.

A parte de todo esto, están las opciones que aparecen en el menú de pausa que accesas al momento de presionar Start:

Instant Replay:

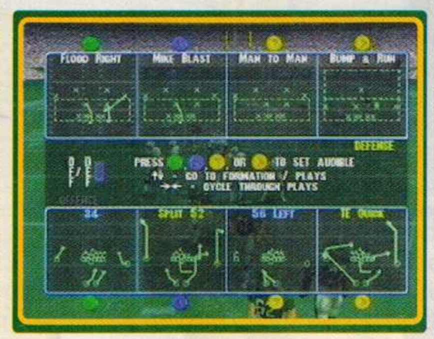
Instant Replay: Si te quedó duda de la última jugada del partido podrás ver a detalle toda la acción desde el ángulo que quieras, a la distancia que quieras y las veces que sean necesarias para convencerte de que te hicieron trampa. Para eso cuentas con 2 menús, uno para controlar el tiempo y otro para controlar la cámara. ¡Ah! Algo muy chistoso es que si juegas con lluvia, puedes ver en la repetición que el agua sigue cayendo, a pesar de que la acción esté en pausa.







Cuando estés en formación y veas que el equipo contrario está dispuesto hacerte las cosas difíciles, puedes cambiar la jugada en la formación para evitar pérdidas. Las jugadas que escoges en estos momentos las adaptas aquí.



Game Stats:

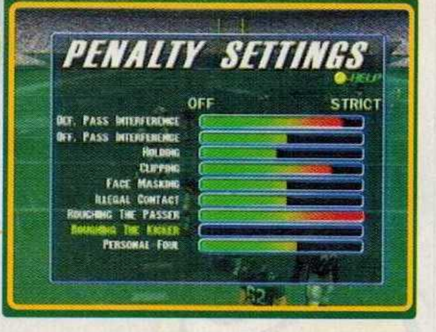
Esta opción te muestra las estadísticas del partido hasta el momento.

Injuried Players:

Si lastimaron a tu mejor jugador o a quien sea y quieres saber qué tan grave está, entra en esta opción.

Penalty Settings:

Define qué tan extrictos se verán los oficiales, al llamar los castigos por diferentes penalidades.



Finalmente, existe un elemento nuevo que se refleja durante el juego. Es la opción de seleccionar el tipo de control durante un pase. Normalmente en jugadas de pase, el balón era centrado al QB y presionabas un botón para prepararte a tirar pase (generalmente Z); a continuación sobre cada jugador salía una letra correspondiente a los botones del control y al presionar el botón que estaba sobre el jugador al que le querías tirar el pase, el balón salía en esa dirección. Para muchos esto estaba bien pero siempre había quien decía que era muy difícil de controlar y de estar viendo los botones tanto en pantalla como en el control. Para que esto no pase, el juego trae una nueva modalidad en donde al centrar la bola sólo tienes que apuntar el Stick hacia el jugador que quieras y presionar A. Lo malo de esto es que el QB tiene que estar viendo hacia el jugador que quieres que sea el receptor y habrá ocasiones en donde quieras escaparte de los brazos de algún defensivo y tirar el pase al mismo tiempo y si estás usando la nueva configuración te resultará un poco complicado, sin embargo, esta opción es muy práctica para los principiantes.

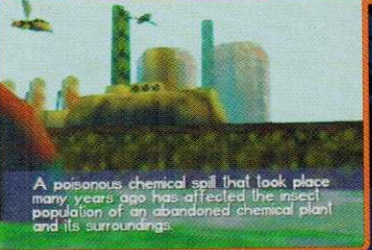


Acclaim, a mediados de Enero mandó un comunicado de prensa un tanto extraño. Y es que en este comunicado ellos daban sus predicciones de los equipos que, según ellos, se enfrentarían en el Super Bowl que recientemente acaba de pasar a finales de Enero. Lo chistoso del caso es que estas "predicciones" las hicieron ellos en base al modo de Simulación del juego NFL Quarterback Club 99.
Según este juego, los equipos que se disputarían el Super Bowl serían los Broncos contra los Vikingos. A la fecha de cierre de esta edición nos alcanzamos a dar cuenta que esta predicción estaba un tanto errónea, pues todos sabemos que quienes se disputaron el Super Tazón fueron los Broncos contra los Halcones de Atlanta. Sin embargo a nosotros nos quedará la duda de la otra predicción que hizo el juego: ¿Podrán vencer fácilmente los Broncos a los Halcones? Esa respuesta seguro que tú, ahora ya la sabes.

Buck Bumble

Sin que la humanidad se percate siquiera, en recientes fechas se dio un derrame sin mucha importancia de materiales químicos de una fábrica abandonada sobre una pequeña comunidad de insectos en Inglaterra. Sin que nadie se dé cuenta por sus tamaños pequeños, está surgiendo un ejército de abejas malignas completamente mutadas con armas químicas tóxicas. Estos ejércitos malignos cuentan con armas y poco a poco han ido eliminando a fuerzas que se resisten a su dominio y su objetivo final es conquistar el mundo. No actúan solos, están siendo dirigidos y controlados por una despiadada abeja reina conocida como Evil Herd Queen.

Rural England... and things are seemingly normal on Earth.


A poisonous chemical spill that took place many years ago has affected the insect population of an abandoned chemical plant and its surroundings.

Led by the Evil Herd Queen, they are bent on the destruction of all in their path to superiority in the insect world.

Ubi Soft
Compañía


Accesorio


No. de Jugadores



Clasificación

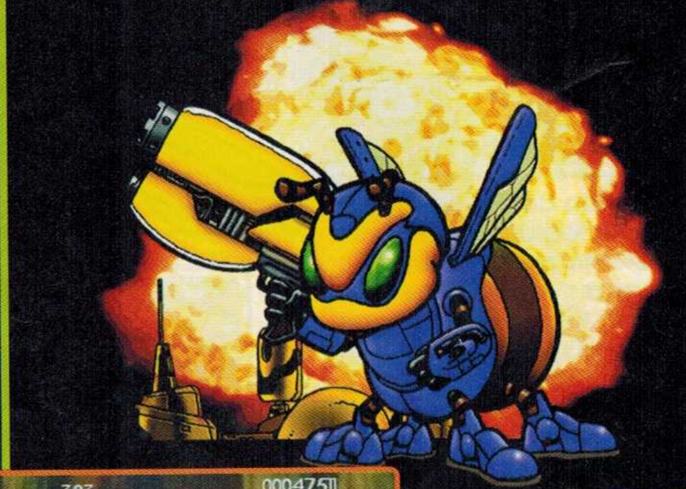
Desarrollado por Argonaut Software

96 megabits
Memoria

Acción Disparos
Categoría

Noviembre 1998
Fecha de Salida

Aunque les suene muy conocida esta historia todo depende de una sola abeja, Buck Bumble, que es la única que puede salvar al mundo y a su fauna de ser destruída y de que Evil Herd o Banda Diabólica (según el manual que viene completamente en español) pueda causar daño al mundo exterior antes de que sea demasiado tarde. Buck es un proyecto ultra-secreto militar concebido por los mejores cerebros insectos de la tierra y el proyecto consistió en equipar a una abeja voluntaria con un arsenal de armas implantadas genéticamente.



Así comienza el nuevo juego de los desarrolladores de Argonaut Software (cuyo trabajo previo fue ayudar a Nintendo con Starfox de Super NES y otros juegos con el Chip SFX como Vortex o Dirt Trax FX), un juego de disparos (shooter) único en su tipo, donde controlas a una abeja equipada de armas químicas y poderes bastante buenos en mundos completamente tridimensionales. Todo el juego se basa en una vista en tercera persona y la visión que tienes, es desde la parte trasera de la abeja, en cierta forma parecida a Starfox.



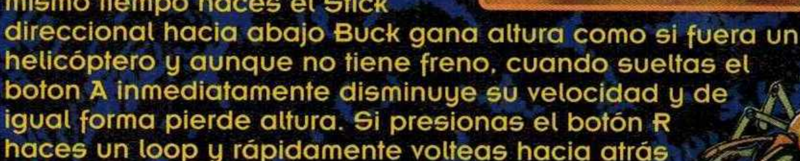








La abeja puede flotar sola con solamente mover el Stick direccional hacia cualquier lado y de esta forma giras hacia todos los lugares posibles para observar a tu alrededor. Cuando presionas el botón A, Buck comienza a avanzar hacia la dirección que le indiques con el Stick direccional; el control es bastante sencillo y es muy fácil acostumbrarte a él, de modo que controlas rápidamente los mundos 3D en los que andas volando. Cuando presionas A y al mismo tiempo haces el Stick direccional hacia abajo Buck gana altura como si fuera un helicóptero y aunque no tiene freno, cuando sueltas el boton A inmediatamente disminuye su velocidad y de igual forma pierde altura. Si presionas el botón R haces un loop y rápidamente volteas hacia atrás por si los enemigos te llegan por la retaguardia.



El radar hace un trabajo bastante importante en el juego pues ubica a los enemigos y las cosas importantes en el mapa como ítems especiales. Además de volar por todos lados, también puedes caminar en el suelo (ten cuidado de no tocar el agua porque no volverás a volar) y te sirve para recolectar armas. El arsenal con que cuentas durante todo el juego te da 15 armas que te van dando los enemigos y en muchas escenas dependerá si escoges bien el arma para matar al enemigo correcto. Algunas de tus "pistolas" parecieran sacadas de Quake, pues son bastante devastadoras por su destrucción explosiva y los tipos incluyen cañones, Lásers (con el que empiezas), y bombas de tiro parabólico, cabe señalar que las armas más poderosas tienen límite y se te terminan las balas.





El juego además es compatible con el Rumble Pack y sólo vibra cuando chocas con algún objeto o te alcanzan a dar los enemigos. Ahora bien, las misiones en el juego van cambiando y para empezar en el nivel 1, el único objetivo o misión es destruir a todos los enemigos (abejas, transportes y demás). Los niveles se dividen en partes y generalmente encontrarás Herd Gates, que son puertas que se abrirán una vez que cumplas ciertos objetivos, de este modo irás descubriendo nuevas áreas en todos los niveles.



Los objetivos van cambiando y se van complicando cada vez más. En la segunda misión debes destruir las tres antenas de satélites (nada complicado todavía), sólo tienes que buscar en el mapa y matar a cuanto enemigo tengas enfrente. Entre otros objetivos están el de colocar explosivos en determinados lugares y transportar armas nucleares a lugares seguros, pero también debes hacer puntos. Las abejas o avispas te dan 5 puntos y los mini-aguijones que giran (son aguijones de abeja que tienen luces girando alrededor) te dan 10 puntos, ahora bien cuando tengas 100,000 puntos habrás ganado una abeja-vida extra. En total el juego tiene 19 niveles, de los cuales 6 tienen enemigo al final de la escena y son Nivel 5: Killapilla, Nivel 9: Robotic Tower, Nivel 13: Nuke Missile, Nivel 15: Spore Carrier, Nivel 17: Giant Scorpion, Nivel 19: Herd Queen.



Ahora, por si te lo estabas preguntando, si pierdes no hay forma de continuar a la mitad de una misión por lo que tendrás que empezar desde el principio de la misma, así que ten cuidado de no perder muy seguido o comenzará a ser frustrante. Esto es un arma de dos filos, pues también te puede servir como un truco, cada que pierdas, si grabaste al principio del nivel, sal de la misión y dale "Load" a la misión, de este modo no perderás vidas hasta que pases la escena sin perder.





Para los que escuchan con detenimiento el sonido, el audio del juego es excelente, desde la música que cae completamente en el género de música electrónica (con mucho ritmo y una calidad más que buena) hasta los efectos especiales. Esto no es para nosotros una sorpresa, pues Argonaut siempre se ha caracterizado por tener increíble música en sus juegos desde el SNES. Cuando matas a una abeja o insecto volador escucharás cómo si desplomaras a un avión de la segunda guerra mundial y además te podrás guiar por el sonido de los insectos (como si escucharas un panal de abejas) para saber si están por un lado o muy al fondo en el nivel.



Si lo que buscas es no jugar solo, Buck Bumble tiene dos modos de juego para 2 jugadores simultáneos. El primero es Buck Battle donde se enfrentan los dos jugadores en una batalla a muerte, como en Quake con pantalla



dividida. El otro modo de dos jugadores es mucho más divertido pues es como un título de futbol con un balón gigante y el objetivo es meter gol en la portería del contrario, empujando la pelota con golpes y disparos. En este modo de juego también tienes diferentes armas como la Bazooka y la Metralleta, vaya que es el modo más adictivo, pues es muy competitivo y complejo, ya que el balón tiene un peso demasiado denso para las abejas y es toda una ciencia impulsarlo.







En cuando a gráficas se refiere, el juego es bastante bueno, pero en realidad de pronto podrías imaginarte que son un poco repetitivas las texturas, de hecho Buck Bumble es considerado como de los últimos de primera generación en cuanto a nivel de gráficas, pero en comparación con otros títulos del género como Starfox, se puede llegar a ver un poco pobre por la niebla en los escenarios. Este tipo de cosas no deben quitarle mérito al juego y te aseguramos que es muy entretenido y complejo, además la cuestión gráfica rápidamente la olvidas una vez que te metes en el juego. Sin duda alguna, es una muy buena opción para el Nintendo 64, pues aunque no te gusten mucho los juegos de este tipo, encontrarás que Buck Bumble tiene el suficiente reto como para no despegarte de él por un muy buen rato.









Este juego tiene una buena cantidad de similitudes con Turok 2. Es del mismo estilo de juego, es desarrollado por la misma compañía y no podía faltar lo más importante: También tiene Cheats. A continuación te daremos unas palabras que debes introducir en la pantalla de Cheats, la cual localizas muy fácilmente en la pantalla principal del juego.

Estas palabras la debes introducir una por una mediante un dispositivo que hace ruidos bastante extraños. Una vez que hayas escrito el código correcto, simplemente selecciona "end" en el dispositivo o presiona el botón **B**. Si lo introduces correctamente, una pantalla te lo indicará.

Al igual que en Turok, al poner correctamente un Password, éste hará que se abra una pantalla de nombre "Cheat Menu" donde podrás activar o desactivar los códigos.

Cheats



Escoger niveles

Si quieres empezar en cualquier nivel del juego debes poner: THEEARTHMOVED. Ya que metas esta clave, empieza un nuevo juego y pon pausa. Ahora podrás seleccionar en el menú, el nivel donde quieres empezar a jugar.

Todas las armas

Para tener todas las armas, introduce la palabra: FATKNACKER. Nota: En algunos niveles de las primeras misiones sólo tendrás un par de armas, que son las "permitidas".



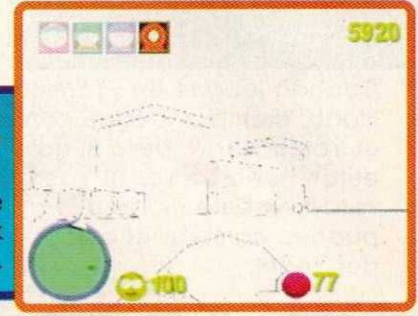
Personajes con cabezotas

Para sacar este modo de juego y que todos los enemigos tengan cabezas gigantes, deberás de meter esta palabra en el menú de Cheats: MEGANOGGIN.



Modo de invencibilidad

Con esta palabra, ningún enemigo te dañará, lo cual le quita toda la diversión al juego: ASSMAN.



Modo de Sketch o Trazos

¿Recuerdas la clave de Turok con la que podías ver el juego en modo de tinta sin texturas? Solamente ves el "Wire Frame". Bueno en South Park puedes hacer lo mismo con la palabra: PLANEARIUM.



Municiones Infinitas

¡Ahh! ¿No quieres que se te terminen las balas? Entonces introduce esta palabra y no tendrás más problemas de municiones: FATTERKNACKER.

Ver los créditos

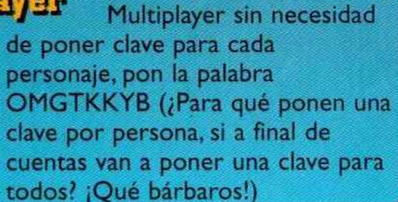
El típico truco donde podrás ver los créditos de los egocéntricos programadores, pon la palabra: SCREWYOUGUYS y en la pantalla principal verás la opción para ver los créditos del juego.

Personajes Adicionales

Con estas claves podrás accesar a cada uno de estos personajes escondidos en el modo de Multiplayer:

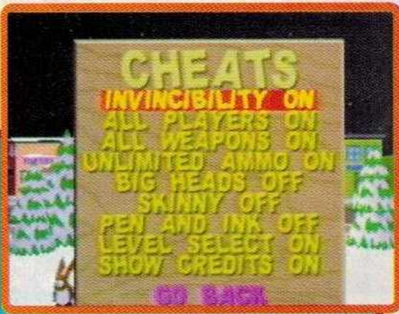
* VEGGIEHEAVEN = Skinny
* CHEATINGISBAD = Mr. Mackey
* ELVISLIVES = Bar Brady
* OUTRAGE = Big Gay Al
* HAWKING = Ned
* SLAPUPMEAL = Starvin Marvin
* PHAERT = Phillip
* RAFT = Terrance
* DOROTHYSFRIEND = Mr. Garrison
* LOVEMACHINE = Chef
* CHECKATACO = Wendy
* FISHNCHIPS = Pip
* KICKME = Ike
* ALLOWOMAN = Mrs. Cartman
* GOODSCIENCIE = Mephisto
* STARRINGFROG = Jimbo
* MAJESTIC = Alien

Todos los personajes en modo Multiplayer



Para sacar a todos los personajes en el modo de Multiplayer sin necesidad de poner clave para cada personaje, pon la palabra OMGTKKYB (¿Para qué ponen una clave por persona, si a final de cuentas van a poner una clave para todos? ¡Qué bárbaros!)





Clave Maestra

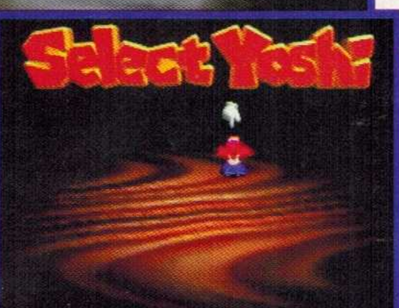
Para que saques todas las claves de una sola vez y así puedas ahorrarte algo de tiempo debes poner el password: BOBBYBIRD. (¿Para qué ponen una clave para cada cosa, si van a poner una clave para todos los Cheats? ¡Qué gente !) (Y nosotros más por publicarlos todos).







Cuando juegas en Practice Mode, siempre juegas con el Yoshi verde, pero si ya estás harto de ver al Yoshi verde en este modo, puedes cambiar el color del Yoshi.



Para hacerlo, empieza un juego en Story Mode y elimina a todos tus Yoshi, pero elimina al último al Yoshi del color que quieres ver en Practice, es decir, si quieres ver al Yoshi Rojo, elimina al verde, azul fuerte, rosa, azul claro, amarillo (no importa el orden) y al último al rojo.



Ahora entra en Practice Mode y verás que el Yoshi que controlas es el Rojo.

Si quieres eliminar rápidamente a los Yoshis, en la pantalla de juego, presiona al mismo tiempo: L, Z, A, B.

Juan Eduardo A. L.





Introduce este password para que tengas todas las armas y puedas entrar a la escena que quieras (de hecho sólo necesitamos el arma de hielo y la de burbujas).



Entra en cualquier escena donde puedas congelar a los enemigos, por ejemplo en Energen Crystal. Carga el arma de burbujas y dispara. Ahora espera a que se te acabe la energía de ésta y cuando ya no tengas nada, usa el botón L para activar el arma anterior, o sea, la de hielo. Si al hacer el cambio ves que se quedaron unas burbujas perdidas y que cambiaron de color, entonces es muy seguro que el truco te haya salido. Ahora con el arma de hielo, congela a algún enemigo y verás unas burbujas atrapadas en el hielo. Este truco lo mandó:



Bucio Gil Galindo







Esta es una lista que nos envía un muy cansado lector (no porque esté viejo, sino porque estuvo muy cansado lograr esta lista), de los premios que te dan los enemigos al ser comidos por Yoshi cuando lo llamas con las Yoshi's Cookies en Super Mario RPG. Recuerda que debes ganarle a Boshi y a los otros para obtener galletas "rápidamente".

Luis Rogelio Borbón Barrantes

Monstruo/Premio	Monstruo/Premio	Monstruo/Premio
Amanita/Bad Mushroom	Orbison/Royal Syrup	Puppox/Y.Candy
Rat Funk/Mushroom	Sling Shy/Maple Syrup	Springer/Elixir
Wiggler/Able Juice	Shy Away/Maple Syrup	Machine Made/Mushroom
Sparky/Yoshi Candy	Chewy/Bad Mushroom	Li'l Boo/Freshen Up
Goomba/Mushroom	Mr. Kipper/Maple Syrup	Hippopo/Mega Elixir
Piranha Plant/Sleepy Bomb	Muckle/Yoshy Candy	Jester/Honey Syrup
Chow/Fright Bomb	Glum Reaper/Pure Water	Fireball/Y.Candy
Shogun/Royal Syrup	Greaper/Honey Syrup	Chomp/Y.Candy
Spinthara/Yoshy Candy	Hobgoblin/Pure Water	Golden Chomp/Y.Candy
Geckit/Energizer	Dry Bones/Mush Room	Crock/Mid Mushroom
Stinger/Yoshy Candy	Alley Rat/Able Juice	Snapdragon/Sleppy Bomb
Octovader/Froggie Drink	Gorgon/Maple Syrup	Arachne/Energizer
Magmus/Bracer	Zeostar/Sleepy	Starslap/Mushroom
Vomer/Pure Water	Leuku/Y.Candy	Shy Guy/Honey Syrup
Chained Kong/Pick Me Up	Crusty/Y.Candy	Gecko/Foggie Drink
Terracota/Mid Mushroom	Bloober/Elixir	Sackit/Max Mushroom
Gugomba/Froggiedrink	Spookum/Y.Candy	Mastodoom/Y.Candy
Star Cruster/Yoshy candy	Remocon/Pick me up	Mukumuku/Mukucookie
Malakoopa/Maple Syrup	Ameboid/Max Mushroom	Pulsar/Pick me up
Tub o Troopa/Elixir	Machine Made/Yoshi Candy	Oerlikon/Energizer
Forkies/Royal Syrup	Mad Mallet/Energizer	Body Of Corpedite/Mushroom
Big Boo/ Fright Bomb	Jabit/Bracer	

GOLDENEYE 007



Entra en la escena Dam (la primera) con el lanzagranadas activo. Ahora ve hasta la reja que separa el borde de la presa del resto de las instalaciones militares y lanza una granada al candado que mantiene cerrada la reja. Al desaparecer el humo abre ésta y verás que el candado achicharrado se queda flotando. Este truco nos lo envía:



Carlos Mosqueda



El siguiente código te permitirá comenzar el juego con todas las armas. Este es un buen truco tomando en cuenta que es un título con un buen nivel de dificultad. En la pantalla de título ejecuta la siguiente secuencia (usando el Control Pad):





← → ↑ ↓



ahora presiona y mantén el botón Z

y ejecuta lo siguiente:

→ → ← ←

Si lo haces correctamente escucharás un ruido, y ahora al comenzar el juego verás que sólo tienes el arma normal, pero si presionas repetida y simultáneamente los botones







aparecerán todas las armas y ya las podrás escoger con los botones ◁ ▽



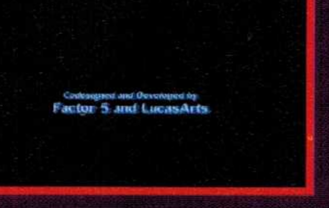
SOUTH PARK

Una de las características de los juegos de N64, son los códigos o Cheats que se introducen por medio de palabras claves. Este título también entra en esta categoría, por lo que ahora te vamos a dar todos los códigos que tiene Rogue Squadron. Las siguientes claves las introduces en la pantalla de "Passcodes" dentro de "Options".



CREDITS

Con este Passcode ves quiénes se encargaron de programar este juego.





TOUGHGUY

Este Passcode te permite comenzar el juego con todos los "Power Ups" para tu nave. (Al introducirlo, parece no haber cambio, pero eso no quiere decir que no haya entrado).

CHICKEN

Te da acceso a un mini-juego o nivel de Bonus, en el que controlas a un AT-ST.



RADAR

Esto cambia la "modalidad" del radar. Es decir, los objetos que están a una altura distinta a la tuya, se verán más brillantes en el radar. (Al introducirlo, parece no haber cambio, pero eso no significa que no haya entrado).

Este es un buen Passcode, aunque tiende a arruinar la diversión del juego, pues te da vidas infinitas. (Como los anteriores, al introducirlo, parece no haber cambio, pero no quiere decir que no haya entrado).



IGIVEUP

Con este código o Passcode podrás jugar con el Millenium Falcon sin necesidad de sacar todas las medallas de oro. (Al introducir este código, parece no cambiar, pero no quiere decir que no haya entrado).

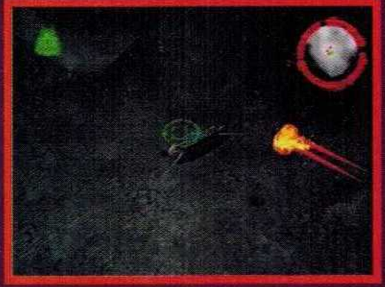


FARMBOY



TIEDUP

Con este Passcode podrás accesar al "TIE Interceptor" sin necesidad de sacar todas las medallas de oro (incluso la de Hoth). Para accesarlo, necesitas seleccionar el Millenium Falcon y ahí hacer el control hacia arriba. Así verás al TIE el cual está escondido -precisamente- atrás del Millenium Falcon. (Al introducir este código, parece no haber cambio, pero seguramente ya entró el truco).



ACE

¿Qué tal un poco de dificultad extra al juego? Este Passcode te la dará sin duda alguna. (Una vez más al introducir este código, parece no haber cambio, pero eso no quiere decir que no haya entrado).

DIRECTOR



Este código abre una opción extra dentro de la pantalla de "Option" llamada Showroom. Ahí adentro verás una opción de nombre "At the Movies", la cual te deja ver todos los cinemas Display del juego en orden.



MAESTRO

Este Passcode es un complemento del código de "Director", pues abre un Sound Test especial en la opción de Showroom.

SOUTH PARK



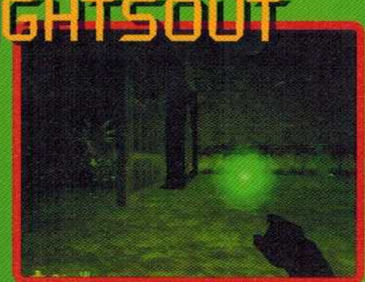
Al igual que el primer Turok, este juego tiene una buena cantidad de Cheats o trucos. Originalmente estos cheats se deberían activar al realizar ciertas cosas dentro del juego (como terminar un nivel), pero si no deseas esperar a tanto, aquí te damos las palabras clave que debes introducir en la pantalla de "Enter Cheat".



FROOTSTRIPE

Frooty Stripes
Los niveles se ven con colores un tanto extraños.

LIGHTSOUT



Blackout Mode
Al introducir este código, jugarás en la obscuridad total, lo cual hace el juego más difícil.

AAHGOO

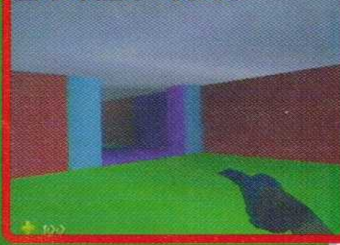
Zach Attack
Con este código, podrás poner la cara de un bebé de nombre Zach en todos los rombos que sirven para ganar vidas. No sabemos si a ti, pero a nosostros nos parece muy "macabro", ver la cara de un bebé en este título.

HEEEERESJUAN



Juan's Cheat
Este truco pone la cara de un individuo de Nombre Juan en los Rombos que te dan vidas (al tomar 100). No tenemos la remota idea de quién sea este chavo, sólo que es un chico que ganó un concurso que organizó Acclaim el año pasado y éste era el premio.

WHATSATEXTUREMAP



Gourad Mode Activated
Al activar este código desaparecerás las texturas del juego y sólo verás colores raros en su lugar.



IGOTABFA



Pen a Ink Mode
El viejo código en el que sólo ves las texturas del juego sobre un fondo blanco.

HOLASTICKBOY



Stick Mode
Ponen a los enemigos... pues, un tanto famélicos.

STOMPEM



Big Hand and Feel
Los enemigos tienen pies y manos de tamaño descomunal con este código.

PIPSQUEAK



Tiny Mode
Al activar este código, reduces el tamaño de los personajes, o más bien el tamaño de los enemigos.

UBERNOODLE



Big Head Mode
Este el típico código que no puede faltar en ningún juego con gráficos poliginales... El de la cabezota.

BEWAREOBLIVIONISATHAND

CHEATS

INVINCIBILITY	OFF
INFINITE LIVES	OFF
ALL WEAPONS	OFF
UNLIMITED AMMO	OFF
ALL SPECIAL OBJECTS	OFF
BIG HEAD MODE	OFF
TINY MODE	OFF
BIG HANDS / FEET MODE	OFF
STICK MODE	OFF
PEN AND INK MODE	OFF
GOURAUD MODE	OFF
JUANS CHEAT	OFF
ZACH ATTACK CHEAT	OFF
ALL MAP	OFF
BLACKOUT	OFF
FROOTY STRIPES	OFF
WARP:	PORT OF ADIA

GO BACK

Big Cheat
Este código, además de activar los códigos antes mencionados, también abre otras opciones como invencibilidad, vidas infinitas, ver el mapa completo o salto de nivel. Con este código acabas completamente con la diversión de este juego.

ONLYTHEBEST

TUROK 2 TEAM

DAVID DIENSTBIER	PROJECT MANAGER LEAD DESIGNER
STEPHEN BROUMLEY	LEAD PROGRAMMER
ALAN JOHNSON	LEAD ARTIST
THOMAS COLES	VISUAL EFFECTS LEAD
AUSTIN APPLEBY	PROGRAMMING
NIGEL COOK	DESIGN
BRUCE COONER	PROGRAMMING
IAN DUNLOP	PROGRAMMING
MICHAEL HUEY	DESIGN
MICHAEL JANKE	ART / ANIMATION
JOE LEE	ART
ROBBIE MILLER	ART
DARREN MITCHELL	MUSIC
GREG OMELCHUCK	ART / ANIMATION
DEREK ROBINETTE	ART / ANIMATION
MARC SCHAEFGEN	SOUND DESIGN
ANDY SCHWALENBERG	DESIGN

Warp to Credits
Si tienes curiosidad por saber quién programó este título, este es el código indicado.

DIDDY KONG RACING



WELL DONE!
TAKE THIS AS A REWARD.
THAT WAS MY LAST CHALLENGE. YOU HAVE DONE WELL.



Este truco bastante curioso lo mandó José Adrián del Toro Avila. Necesitas ir con el genio y competir contra él en alguno de sus 3 retos. En la tercera vuelta, cuando te aproximes a la meta conduce hacia el extremo izquierdo de la línea de meta y al cruzarla, el genio aparecerá dentro de la cabeza de Wizpig y ahí te dará el globo. Espera unos instantes y el globo flotará hacia la izquierda, donde se encuentra uno de los 4 globos de la isla.



Ahora vamos a dar otro truco de este título pero que tiene que ver con el audio.
En Boulder Canyon conduce tu Hoover por toda la pista, hasta llegar a la parte donde el camino se divide en dos. Entra por cualquiera de los túneles y colócate en la orilla de uno de estos, mientras te volteas rápidamente para que la corriente no te arrastre. Cuando le des la espalda a la salida, la música de fondo deja de oirse hasta que regreses o continúes tu camino. Además, lo chistoso es que la corriente de los túneles te arrastra en sentido opuesto. Este truco lo mandó Daniel Ruiz Velázquez. Por cierto, recuerdas que KI de SNES tiene un bug relacionado con el audio. Ambos juegos son de Rare, más que curioso ¿no?

¿Qué hay dentro de...?

EXPANSION PAK

El N64 es un sistema que se ha caracterizado por sus múltiples aditamentos para mejorar su funcionamiento. Claro ejemplo de esto lo tenemos en el Controller Pak, Rumble Pak, el GB Pak (sólo en Japón, por el momento) y en los últimos meses el Expansion Pak. El Expansion Pak, como su nombre lo indica es una expansión de memoria RAM para el N64. Si recordamos, la memoria RAM del N64 es de 4 Megas (o mejor dicho 4 Megas de Rambus DRAM).

Abramos aquí un breve espacio para hablar de la memoria RAM en el N64. Esta memoria es con la que trabaja el sistema, es decir, el N64 no puede trabajar con todos los datos del cartucho y esta información (la del cartucho) tiene que ser transferida a la memoria RAM del sistema para que de ahí pueda desplegar los gráficos del nivel, partes del nivel, música, gráficos, texturas, etc. Bien, pues lo que hace la expansión de memoria es "expandir" o agrandar la memoria RAM del sistema en otros 4 megas, dando un total de 8 Megas en total.

Esto sirve para que se pueda pasar más información del cartucho al sistema y que éste a su vez, pueda ocupar esta memoria en muchas funciones extras que de lo contrario no se podrían realizar.

Originalmente, el Expansion Pak estaba programado para ser lanzando en conjunto con el N64 DD, pero en vista de los múltiples retrasos (¿para mejorarlo, quizá?) de este aditamento, Nintendo decidió lanzarlo, en vista de que muchos licenciatarios han comenzado a explotar nuevas funciones de este sistema o algunas que ya estaban previstas desde antes del lanzamiento del N64, pero que debido a que muchas de estas funciones consumen mucha memoria RAM, no habían sido empleadas de la forma correcta.


Disk Drive

En las cartas que recibimos en la redacción de la revista, nos hemos dado cuenta que este nuevo aditamento ha generado una buena cantidad de dudas, de las cuales hemos elegido las más representativas para darles respuesta y no te quede ninguna inquietud al respecto.

-Arnoldo Hernández Cerda nos hace lo que sería la pregunta básica sobre el Expansion Pak, así como Daniel Gómez:

Primeramente me gustaría saber si me recomiendan comprar el Expansion Pak y cuáles son los juegos que podrán ser compatibles con él.

Pues el Expansion Pak NO es básico para jugar tus juegos del N64, sin embargo sí mejora considerablemente la apariencia de los juegos para los que está programado. Es algo así como el Rumble Pak: Ningún juego lo necesita de forma indispensable, pero ayuda bastante a tener una mejor experiencia al jugar. La primera generación de juegos compatibles con este aditamento incluye juegos como NFL Quarter Back Club 99, Star Wars Rogue Squadron, Turok 2, Top Gear Overdrive y South Park. Otros juegos que se esperan para el futuro y que serán compatibles con el Expansion Pak son Vigilante 8, Duke Nukem: A time to Kill y prácticamente todos los juegos que saldrán por parte de Acclaim.


Duke Nukem

-Irving Zurita de la Cruz tiene la siguiente duda:

¿Cuál es la capacidad máxima del N64 con todo y Expansion Pak?

La respuesta es simple: La capacidad de procesamiento del N64 no sufre cambio alguno, sin embargo hay cosas que se aprovechan más gracias al la memoria RAM Extra, como cuando se le aumenta el RAM a las PC's.

-Idzin Xaca Avendaño Nos comenta:

Leí en la revista que un chavo no podía remover el famoso Jumper Pak, a lo cual contestaron que había que quitarle el sello además de jalar duro, esto me llevó a la curiosidad de removerlo, pero cuál fue mi sorpresa que al quitar el sellito e intentar quitar el "Jumper" mis "uñas" no dieron para jalarlo y

por más que lo intenté nunca pude quitarlo y quisiera saber si alguien más tiene este problema porque a mí ya me dio flojera volver a intentarlo.

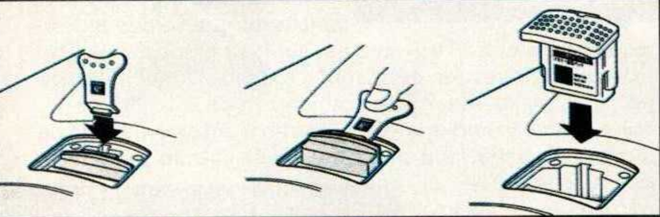
¡Ah, qué flojera! Aquí podemos decir que en relidad es un poco difícil remover el Jumper Pak (el "paquetito" que está en lugar del Expansion Pak y que sólo sirve de "paleativo" para que funcione el N64) sin los accesorios correctos. Al comprar el Expansion Pak, éste incluye una "uña" especial que te ayudará a remover el Jumper Pak e instalar el Expansion Pak sin ningún problema. Si insistes en remover el Jumper Pak por curiosidad lo puedes hacer con algo que sirva de palanca y que tenga una forma plana, recta y que sea lo bastante dura para aguantar. Aunque esto no es muy recomendable, pues si no observas ciertas reglas de seguridad, puedes fastidiar tu aparato, así que:

1) No remuevas el Jumper Pak si está prendido el N64.

2) No lo prendas el N64 sin el Jumper Pak o el Expansion Pak insertados.

3) Si sientes que está muy duro el Jumper Pak, pide ayuda a un adulto. Si aún así no puedes removerlo, tendrás que pedirle a Luigi que lo haga por ti.

Aprovechamos para exhortar a todos los que deseen ponerle el Expansion Pak a su N64 no se den por vencidos y que lo hagan por ellos mismos, pues no es algo demasiado complejo; y lo decimos porque nos tocó ver a unos "vivales malandrines" de sitios de venta sin autorización que cobraban de 30 a 50 pesos por instalarlo, siendo que no es una maniobra compleja, como lo hemos dicho.



Expansion

-Rafael Scott y Uron tienen una inquietud sobre el Expansion Pak y el Jumper Pak. Duda muy parecida a la de Rolando Benitez Estévez:

He estado pensando en comprar el Expansion Pak, pero no me decido porque no sé si se puedan jugar los juegos que no usan el aditamento, como Mario Kart 64 y Star Fox 64. Porque en eso de estar cambiándolo podría perderse el Jumper o el Expansion Pak.

Cualquier juego que no esté programado para usar el Expansion Pak puede usarse sin ningún problema en un N64 que tenga instalado este aditamento. De hecho, al instalarle el Expansion Pak al N64 te puedes "olvidar" del Jumper Pak; es decir, guardarlo muy bien en un lugar seguro, pues después de eso ya no habrá necesidad de cambiarlo otra vez.

-Alejandro Lara Sagastume tiene una duda un tanto radical:

Había decidido comprarme el juego de N64 Star Wars Rogue Squadron pero antes de hacerlo, decidí visitar la página de Nintendo de Estados Unidos y al leer la información del juego me di cuenta que éste necesitaba de un nuevo aditamento que es el Expansion Pak y entonces decidí pensar ¿lo compraré o no? ¿viene el Expansion Pak con el juego?

Reiteramos (algo que casi no nos gusta hacer): El Expansion Pak No es indispensable para jugar los títulos que son compatibles con este aditamento, pero Sí los ayudan a mejorar de forma sustancial en cuestiones gráficas. El Expansion Pak se vende por separado.



Checa en la información que viene en las cajas de los juegos, ahí podrás ver cuál está programado para aprovechar las ventajas que ofrece el Expansion Pak.

-Isaac Castro H, tiene otra duda muy importante:

En Turok 2, existen algunos escenarios donde hay muchos detalles y disminuye un poco la velocidad, quiero que me digan si es por no tener el Expansion Pak.

El Expansion Pak podría llegar a solucionar algunos problemas de este tipo pero eso dependerá de cómo programen sus juegos los licenciatarios e inclusive Nintendo. En el caso de Turok 2, el problema del Slow Motion se presenta al jugarlo con o sin el Expansion Pak pues los programadores de Iguana emplearon la memoria RAM extra sólo en la cuestión gráfica y no en otro tipo de cálculos como la Inteligencia Artificial de los enemigos, la cual es reportada como causa del problema de velocidad en algunas partes de Turok 2.

-Dentro del mismo orden de ideas, Adolfo Chávez pregunta de Turok 2 y la Expansión de Memoria:



¡Ellos son los culpables! No el Expansion Pak (¡¡¡Ja, ja, ja!!!). No es cierto David, es sólo una broma.

¿Ya se fijaron lo lento que trabaja el N64 las gráficas de Turok 2? El juego se vuelve lento con la presencia de enemigos y sobre todo cuando te atacan. ¿Turok 2 recibirá una velocidad al menos aceptable con la presencia del Expansion Pak?

Repetimos: En estos momentos, el Expansion Pak lo están usando los programadores sólo en cuestiones gráficas, pues por así decirlo: Es lo primero que se les ocurre.

Es cuestión de tiempo para que el



Turok 2

Expansion Pak se use para otros fines, como el anteriormente expuesto. Generalmente esto ocurre cuando alguien lo hace por primera vez.

-Víctor Hugo Cadena Alvarado sigue con las dudas sobre el Expansion Pak y Turok 2:

He visto en unas páginas en Internet de Turok 2 que muchos de los videojugadores de E.U. tienen problemas al jugar este título con el Expansion Pak, me refiero a problemas de que se les traba el juego, etc. y yo quiero preguntarles si esto es cierto, para comprar o no el Expansion Pak.

Como tú lo mencionas, fue un hecho muy sonado el que Turok 2 había tenido problemas con el Expansion Pak. Se manejó la versión de que esto se debía a que una producción de Turok salió defectuosa y también el problema de que el Expansion Pak se calentaba mucho y por lo mismo fallaba (cosa que veremos más adelante). Lo que nosotros te podemos decir es que conocemos muchísima gente que ha jugado largas horas con el Expansion Pak y Turok y no hemos detectado problema alguno.



Turok 2

-César Garza tiene una pregunta que podríamos considerar como muy importante:

El Expansion Pak se calienta más que el Jumper Pak (de hecho, el Jumper Pak no se calienta), ¿Esto lo puede dañar?

Es cierto, el Expansion Pak se calienta después de un rato de juego, así que para responder tu duda hicimos un largo viaje, de Hamburgo 8 a Hamburgo 12 para preguntarle a Luigi si es que esto dañaba al sistema y por qué ocurría. El nos comentó que: "Si el Expansion Pak se calienta, es debido al constante flujo de información que tiene este aditamento. Es muy difícil que un N64 con un Expansion Pak se dañe aunque te pases todo el día jugando, (como lo hacemos nosotros). De hecho, el N64 tiene un disipador de calor para prevenir este tipo de daño".

-Pensando en el futuro, Ricardo Martínez nos pregunta:

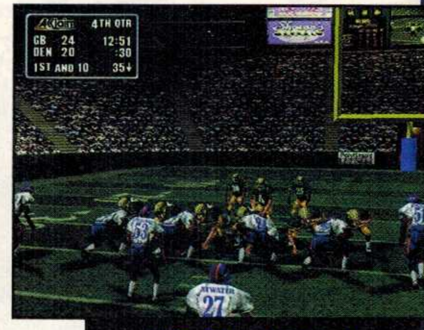
¿Será posible que en un futuro salga otro Expansion Pak con más megas?

En este momento, Nintendo no tiene planeado aumentar todavía más Megas al N64 con otro Expansion Pak. De hecho, si más memoria fuese necesaria, Nintendo la hubiera implementado de una buena vez en el sistema. Esto sirve para comentar que existen compañías que han lanzado al mercado un Expansor de Memoria de más capacidad, pero además de ser un equipo que no es supervisado por Nintendo y que te puede llevar a tener problemas, los programadores sólo están trabajando para tener un máximo de 8 Megas de memoria RAM, pues es lo "oficial", así que cualquier otra cantidad de memoria extra no es necesaria

Bueno, a grandes rasgos el N64 Expansion Pak es un implemento que hace ver aún mejor tus juegos de N64... pero que estén programados para sacarle provecho a este aditamento. En estos momentos la memoria RAM Extra sólo se ha usado para tener mayor resolución, más texturas y repeticiones instantáneas más largas, sin embargo no es todo lo que este aparato puede ofrecer. La gente de NOA menciona que otras funciones que se pueden explotar de este Hardware, es que los personajes tengan más animaciones (es decir, más variedad de movimientos por personaje), tener prácticamente toda la paleta de colores trabajando a la vez, programas más complejos de inteligencia artificial o simplemente de cálculo y operaciones; más personajes de distintas características en pantalla, más texturas al mismo tiempo, mundos o niveles muy grandes, un mejor "Framerate" o número de Frames por segundo. En fin: Tendríamos mejores juegos. Por cierto, el N64 Expansion Pak es un aditamento que sólo está disponible en este momento en nuestro continente. Los japoneses no lo conocen aún y todavía no hay fecha definitiva para que lo vean hasta mediados de este 99. ¿Curioso, no?



Top Gear Overdrive



NFL Quarterback



Turok 2 con el Expansion Pak.

Aquí tenemos 2 fotos del juego de Turok 2, una en Alta Resolución y la otra en Baja Resolución. Como podrás ver, la diferencia en cuanto a la calidad de los gráficos es muy significativa. Sin embargo, al final es tu decisión comprar o no este aditamento, pues no será indispensable para disfrutar de la gran mayoría de los juegos.



Turok 2 sin el Expansion Pak.

Servicio de Gorra

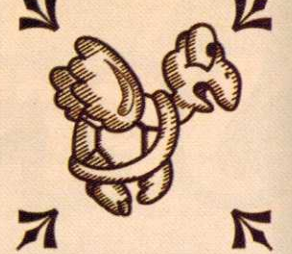


Si tus cartuchos de NES, Super NES o Nintendo 64 necesitan limpieza porque no hacen bien contacto, tráemelos o mándamelos. Aquí les damos el servicio profesional sin que te cueste un solo centavo.

Si vives en provincia yo te los mando de regreso ¡también de gorra!







NOVEDADES

¿El nuevo fenómeno en Japón?

Es muy normal en este "negocio" de los juegos de video, que cuando una compañía le da al clavo a un concepto, otras compañías se dedican a sacar juegos donde toman las misma idea del juego innovador, sólo cambiando algunas cosas y agregando otras, pero a final de cuentas manteniendo la misma esencia del juego original.
¿Ejemplos? Bueno, pues hay muchos, pero de los más populares que podemos mencionar tenemos los fenómenos que se lograron en su momento cuando salieron juegos como Street Fighter II para Arcades o Doom para PC. Al ver el gran éxito de estos títulos, de repente el mercado se vio inundado de juegos que pretendían ser los del ejemplo anterior. Tal vez esto suene como un de "reproche" a la industria, sin embargo no lo es; pues gracias a la proliferación de juegos del mismo género, es como se logra llegar a un "depuramiento" y de entre toda la bola de juegos que no ofrecen nada, aparecen algunos que son excelentes, tanto, que existe gente que los considera mejores que los juegos que comenzaron toda la locura (como ejemplo tenemos a títulos como King of Fighters dentro del género de peleas o GoldenEye y Turok dentro del género de "primera persona").
Bueno, ¿Y para qué es todo el texto anterior? Pues simplemente para mencionar que gracias a la popularidad que alcanzó Pokémon en Japón, muchas compañías sacaron juegos en los que debes capturar, criar y modificar a tus personajes para que tengan cualidades especiales. Sin embargo, muchos desarrolladores se dieron cuenta que uno de los elementos importantes de estos juegos son las batallas.
En Japón, el GB goza de una gran popularidad y además del fenómeno que se dio con Pokémon, ha hecho que licenciatarios importantes exploren este sistema de juegos y aporten cosas muy interesantes. Nosotros desde hace tiempo queríamos hablar de esto, pero gracias a la penetración que ha tenido Pokémon, sabemos que los videojugadores como tú estarán de acuerdo en que títulos como los que vamos a ver a continuación deberían llegar a nuestro continente.

Dragon Quest Monsters: Terry's Wonder Land

Este juego ya lo hemos mencionado algunas veces en esta revista, pero ahora vamos a hablar un poco más fondo de él. A grandes rasgos, podemos decir que el personaje principal de este juego es un tipo de nombre Terry, quien es uno de los héroes del juego Dragon Quest VI para el Super Famicom.
Terry, de repente se ve perdido en una tierra en la que los monstruos del juego Dragon Quest luchan para ser libres. Sin abundar, podemos decir que este título es muy parecido en su concepto básico a Pokémon: Terry va reclutando monstruos para entrenarlos, subir su nivel de experiencia, enseñarles magias y ponerlos a pelear. En cada pelea, ellos ganan más experiencia para hacerse más fuertes.
Otro punto en el que existen similitudes entre Pokémon y Dragon Quest Monsters es en buscar a los Pokémons más poderosos para derrotar con facilidad al enemigo (esté controlado por el CPU o un amigo). En Pokémon, obtienes a los monstruos fuertes evolucionándolos o buscándolos. Sin embargo, en este juego existe una característica que lo hace único, y es que los monstruos los consigues al mezclar varias especies. Es decir: Tú puedes capturar monstruos de "raza pura", pero estos no son tan poderosos como algunos "Híbridos", entendiendo como híbridos a personajes que resultan de la mezcla de una especie con otra. Sin embargo, esto requiere de bastante tiempo de investigación, pues los monstruos más poderosos del juego aparecen después de varias mezclas entre monstruos híbridos con normales y con niveles de experiencia específicos. Esto es muy complejo y debemos decir que se deben hacer al menos unas 7 u 8 mezclas (nada obvias), para obtener un monstruo de los que se denominan como "los más poderosos" del juego.
Este juego es como Pokémon, pues tiene un modo de historia en el cual debes ir avanzando, pero al terminarlo, lo interesante viene en seguir entrenando a tus personajes





para ponerlos a competir contra un amigo. Por cierto, podemos decir que aquí el modo de batalla es un tanto distinto a Pokémon, ya que sólo puedes usar 3 personajes. Pero la ventaja en este título es que los 3 personajes aparecen a la vez y cada uno ataca por turnos y con objetivos específicos, si así lo decides.
De hecho, Enix, la compañía que lanzó este juego organizó un torneo en el que los videojugadores de todo Japón compitieron para buscar al jugador con los personajes más poderosos en cuanto a nivel de experiencia, tipo, ataques y habilidades extras.
Dragon Quest Monsters: Terry's Wonder Land es bastante popular y tiene la característica de ser compatible con el Game Boy Color.

Yu Gi Oh Duel Monsters

En Japón siempre han sido muy populares los juegos que simulan peleas con cartas (como Magic the Gathering). En ese país puedes encontrar una gran variedad de temas para estos juegos: de monstruos, con personajes de series de animación, de videojuegos... en fin, es tanta la variedad de estos juegos de cartas que no fue nada raro que a alguien se le hubiese ocurrido crear un personaje de cómic, en ese país, que se dedicara a pelear contra otros sujetos con un Deck de estas cartas mágicas. Esta serie tiene el nombre de Yu Gi Oh y es publicada semanalmente por la revista Shonen Jump en Japón (los mismos que publicaron series exitosas como Dragon Ball o Slam Dunk).
Si alguien ha jugado alguna vez el juego de cartas de "Magic the Gathering" será más fácil explicar de qué trata esta serie. Simplemente imagina que los duelos que se llevan a cabo en una mesa, contra un cuate y con un buen de mirones al lado se realizaran con cartas que tienen los efectos verdaderos que en ellas se describe... o en pocas palabras, que realmente fueras un mago y pudieras hacer aparecer a todas las criaturas, hechizos y aditamentos que existen en MTG. Bueno, pues de eso trata el cómic, y al ver todo el potencial que tiene esta serie, Konami decidió realizar un juego basado completamente en esta serie.

Básicamente, la trama de la serie, que acabamos de explicar se adaptó tal cual, para realizar el videojuego (y cabe mencionar que esta trama tiene elementos para ser un muy buen videojuego). En Yu Gi Oh Duel Monsters, tu personaje comienza su aventura con un limitado número de cartas (las cuales, valga pena decirlo, tampoco tienen un buen nivel de experiencia). Sin embargo al avanzar, este sujeto se enfrenta contra otros magos como él, lo cual le permite aumentar el nivel de experiencia de sus cartas y a la vez, capturar algunas de las tarjetas que usan sus rivales, con lo que después de varias batallas, verá que tanto sus cartas son más poderosas como que su número ha aumentado considerablemente. Cosa que es necesaria, pues al ir avanzando se enfrentará a enemigos cada vez más poderosos.



Bien, el común denominador de estos juegos es el hecho de que te puedas enfrentar a alguien más mediante el cable Link, detalle que es permitido en este juego.
El modo de batalla es en cierta forma parecido a Pokémon, pero con sus respectivas diferencias.
Para empezar te podemos decir que aquí puedes tener a la mano las 6 cartas que más te parezcan, después al enfrentarte contra alguien escogerás cuál de las cartas va a atacar en tu turno. La diferencia con Pokémon radica en que, el elegir qué carta es la que va a atacar es mucho más dinámico que el estar cambiando monstruos en Pokémon.



Al estar basado en un juego de cartas, da pauta a que cada jugador pueda cambiar cartas con otro videojugador mediante el cable Link. También están permitidas las batallas entre 2 jugadores (y no sólo están permitidas, sino que ¡¡son obligatorias!!)
Este es un interesante juego, no sólo por el licenciatario, sino también por el concepto que maneja.
Al ver este título muchos de nosotros pensamos que no sería entonces tan difícil sacar una adaptación del juego "Magic" al GB ¿no crees?



¿Recuerdas que hace algún tiempo mencionamos que Pokémon, es un fenómeno tan espectacular en Japón, que hasta un juego de cartas habían sacado? Pues bueno, todo lo que tenga que ver con Pokémon tiende a volverse de igual forma popular y el juego de cartas no fue la excepción. Tanto así, que Nintendo decidió que sería una buena idea lanzar al mercado un juego para GB que estuviera basado en este juego de cartas. Pokémon Card es una nueva versión del juego Pokémon.

Al jugar con las cartas tú representas batallas entre distintos Pokés, sólo que estos no salen de Pokéballs, sino de un mazo de cartas.

Jugar Pokémon Card es como pelear contra alguien en un duelo de Pokémon, pero con cartas en lugar de Pokémons; pues tú puedes usar 6 cartas a la vez (el mismo número de Pokémons que cargas) y cada carta representa a uno de estos personajes, con sus características físicas, cualidades, modos de ataque, energía, etc. El objetivo es eliminar a los Pokémons representados por las cartas de tu rival. El juego en concepto es muy parecido al que acabamos de ver antes (Yu Gi Oh Duel Monsters) pues también comienzas con pocas cartas, te enfrentas a enemigos para ir ganando más de estas cartas y también tiene un modo de historia. Obviamente este juego es compatible para que 2 jugadores puedan competir entre ellos (seguramente este es el modo más popular en Japón) y también existe la posibilidad de intercambiar cartas entre ellos.



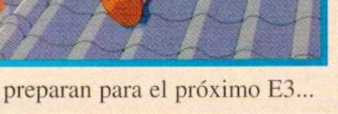
Sin embargo, aquí tenemos un elemento muy interesante que hace sobresalir a este título y es que los intercambios los puedes realizar mediante el Cable Link; pero como este juego es compatible con el Game Boy Color, también te permite hacer intercambios mediante el puerto infrarrojo que tiene este sistema en la parte superior.

Si ya has jugado Pokémon en cualquiera de sus versiones, estarás de acuerdo en que no sería mala idea que alguna compañía de nuestro continente se anime a lanzar alguno de estos juegos, pues tienen conceptos muy interesantes y entretenidos. Nosotros por lo pronto, ya tenemos los dedos bien cruzados para que alguno de estos juegos llegue a América, así como también el Pokémon Stadium.

Konami anuncia... Goemon's Great Adventure

Lo que sí nos dio bastante gusto oír es la noticia de que Konami va a lanzar su segundo juego de Goemon para el N64 (que también vimos en esta sección hace tiempo). Este juego recibirá en nuestro continente el nombre de Goemon's Great Adventure y si todo sale como planeado, podremos estar disfrutando este juego en un par de meses.

A diferencia del primer juego de Goemon que pudimos disfrutar para el N64, esta nueva versión es un juego que está más enfocado hacia la acción que a la aventura. De hecho, una gran diferencia que existe entre este título y su antecesor radica en el hecho de que éste se juega en 2D como los clásicos juegos de plataformas que aparecieron en gran cantidad para el SNES. Obviamente para demostrar su poder y hacer lucir el juego muy llamativo, los gráficos de los niveles y personajes están hechos con polígonos los cuales se ven muy bien. Otra cosa que nos parece excelente, es que podrán jugar hasta 2 personas de forma simultánea; lo cual nos ayuda a pensar que estamos hablando de un juego muy divertido. En Goemon's Great Adventure tendrás la oportunidad de jugar con los mismos personajes que conocimos en el primer juego: Goemon, Ebisumaru, Yae y Sasuke. Definitivamente Konami se va revelar como un licenciatario muy importante para Nintendo en este 99, pues hay muchos juegos muy buenos que veremos en la primera mitad de este año (Castlevania 64, NHL Blades of Steel, NBA in the Zone e Hybrid Heaven). Eso sin contar con todas las sorpresas que nos preparan para el próximo E3...





Por cierto, para entrar a esta onda de las páginas que pone cada compañía para celebrar la salida de alguno de sus juegos, no podemos dejar fuera a Konami, quienes en este momento ya tienen lista su página donde hablan de Castlevania para N64. En esta página podrás encontrar la historia del juego, Tips, Screen Shots y muchas cosas más.

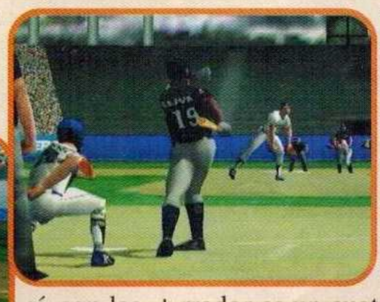
La dirección es la siguiente: http://www.cnation.com/pages/castlevania/

Aunque no lo parezca (por la dirección), esta es la página oficial de Konami sobre Castlevania.



Otro juego de deportes de Acclaim. All Stars Baseball 2000

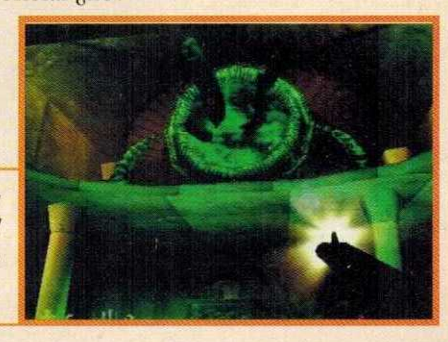
El oír el número 2000 en los juegos a nosotros nos hace pensar en juegos futuristas, donde los personajes son robots y que juegan para destruirse... sin embargo, hay que afrontarlo: ya estamos a punto de llegar al año 2000 y no será raro que cada vez más escuchemos de juegos que tienen este número en su nombre, aunque el juego sea igual al que siempre hemos visto. O tal vez eso es lo que pensamos, sin embargo podemos decir que la serie de los All Stars Baseball (que inició el año pasado con juegos para N64 y GB) se ha mejorado sustancialmente del primer título a éste, así que no es lo mismo que hemos conocido: simplemente es mejor.
Desarrollado por los genios de Iguana, este título presenta una buena cantidad de mejoras que su antecesor, esperando así que sea uno de los más vendidos para la próxima temporada del Baseball de las Grandes Ligas. Primero y para promocionar su juego, la gente de Acclaim firmó un contrato de patrocinio con el "parador en corto" de los Yankees de New York: Derek Jeter. Bueno, a final de cuentas esto no es lo más importante; lo interesante en sí, son las mejorías que le han hecho al juego y esto es lo que podemos decir al respecto: Gráficamente el juego es MUY superior al anterior. Las texturas fueron suavizadas, así como los movimientos de los personajes, pues en este título encontraremos más de 400 movimientos diferentes de jugadores más 100 posiciones de bateo (dependiendo el estilo propio de cada jugador). Las fuentes de luz ya son mucho más reales y éstas influyen muchas veces dentro del mismo juego. Por tener la licencia de la NLBPA, en este juego encontramos a los 30 equipos de la liga profesional de este deporte, así como a más de 700 jugadores de estos equipos.



Además de todo lo anterior, Acclaim hace mucho énfasis en los siguientes elementos:
Una narración prácticamente perfecta del partido (por cierto, el narrador es un cuate de nombre John Sterling), una Inteligencia Artificial totalmente mejorada y gráficos en alta resolución (es decir, compatible con el Expansion Pak). Además, lo más relevante es que le van a mejorar a este juego la "interfase" para el bateo, pues de cierta forma hacía al juego un poco complejo. Esperemos que la hagan tan sencilla pero a la vez divertida como la de Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. para el N64.

Por cierto, ya que estamos hablando del MLBFKG, podemos comentar que también Nintendo se encuentra a punto de lanzar la secuela del juego de Ken Griffey Jr. para el N64.
Definitivamente será muy interesante ver cuál de estos títulos es el mejor desarrollado y más divertido para jugar. Nosotros creemos que este año la competencia va a estar más ruda que nunca, sin embargo eso nos conviene a nosotros: los videojugadores.
Y ya para finalizar con esta sección, tendremos que hablar sobre los rumores que se han extendido sobre la posible salida de Turok 3 para finales de este año. Nosotros hablamos con nuestro contacto en Acclaim, quien dijo no saber mucho al respecto; pero... si tú fueras Acclaim y tu título más exitoso fuera Turok ¿No lanzarías una secuela? La lógica indica que Turok 3 está en desarrollo y que tendrá muchísimas mejorías en el modo de juego y en cuestiones gráficas. Por lo pronto, lo mejor que podemos hacer en este momento es esperar a la noticia oficial ¿no?

Aún hay muchos videojugadores que no conocen en su totalidad el juego de Turok 2 y ya se habla de una secuela en camino.

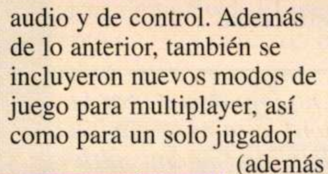




Dos secuelas para el N64



Dos licenciatarios del N64 en Japón, recientemente anunciaron que se encuentran trabajando en un para de secuelas para este sistema. Estos licenciatarios son Hudson y Atlus, y las secuelas pertenecen a Bomberman 64 y Snowbow Kids, respectivamente.



Baku Bomberman 2 es la secuela del título que conocimos en América con el nombre de Bomberman 64 y que fue comercializado por



Nintendo. Si recordamos, este título entraba dentro del género de acción / aventura, pues Bomberman debía investigar en distintas escenas, para hallar premios, ítems, poderes y obviamente la salida al siguiente nivel. Esta secuela planea tener los mismos elementos, pero obviamente tendrá elementos nuevos. De lo más rescatable de las cosas nuevas que tendrá, encontramos 2 características que nos parecieron interesantes. La primera de ellas, es que Bomberman ahora se hace acompañar de una mascota de nombre Pomyu. De este personaje desconocemos cuál será su función dentro del juego, pero lo que sí es seguro, es que puede evolucionar a 3 formas distintas, cambiando así sus movimientos. La otra característica son las bombas, y es que ahora Bomberman tendrá 3 tipos distintos de bombas para usar: Las normales, que explotan como toda bomba debe hacerlo. Las de Agua, las cuales al explotar rocían agua a su alrededor. Y por último las incendiarias, que hacen que aparezca una columna de fuego cerca de donde explotan.
Cho Sonowbow Kids es el nombre de la secuela de Snowboard Kids en Japón. Podemos decir que a grandes rasgos, este juego también presenta bastantes mejorías en cuestiones gráficas, de audio y de control. Además de lo anterior, también se incluyeron nuevos modos de juego para multiplayer, así como para un solo jugador (además de los modos clásicos). Aunque no es muy importante para el desarrollo del juego, vale la pena mencionar que el diseño de los personajes cambió, dandoles un look más fresco que el que tenían antes. Aunque todavía no se han dado noticias sobre si Nintendo y Atlus distribuirán estos juegos en nuestro continente, nosotros no dudamos ni por un instante, que de repente anuncien que lo harán, pues ambos títulos fueron muy bien recibidos en América y creemos que con las mejoras que les hicieron a ambos juegos, los fans de ambas series los disfrutarán al máximo. Sólo nos queda esperar.

Internet

Ahora Blockbuster en la Red

La cadena de videoclubs: Blockbuster ahora cuenta con una página en Internet para el mercado mexicano. Obviamente, nosotros siempre que hablamos de páginas de Internet, lo hacemos sobre compañías que tengan algo que ver con el medio, pero ¿Y qué tiene que ver Blockbuster con los videojuegos de Nintendo? Pues en realidad mucho, pues ellos son (al igual que Videocentro) las únicas dos empresas autorizadas para rentar cartuchos de N64 y SNES.
Según comentan los directivos de Blockbuster Video, esta página piensa ser la mejor en la industria de la renta de videos y videojuegos. Tendrán sinopsis de películas, recibirán sugerencias vía e-mail, entrar a promociones y concursos y la posibilidad de ubicar la tienda Blockbuster más cercana a tu localidad.
Está página puede llegar a considerarse como de gran ayuda a todos los que gustamos de rentar películas en video. Sin embargo al explorarla sobre el tema que a nosotros nos interesa, nos dimos cuenta que les hace falta un poco más de trabajo en la sección de videojuegos. Al momento de escribir esto, la sección de renta de videojuegos sólo servía como un catálogo para checar qué videojuegos son los que ellos tienen para este fin y algunas promociones relacionadas con la renta de estos. De igual forma pasa con la sección



de venta de videojuegos, pues por la lista que ellos tienen, no se sabe si los juegos los venderán vía Internet o hay que ir a comprarlos a la tiendas Blockbuster.
La página en general luce bien y -por el momento- es de gran ayuda para decidir qué juego es el que vas a rentar. Sin embargo, no estaría nada mal que agregaran una sinopsis del juego, con algunas imágenes tanto del juego como de la caja (para que hubiera una mejor identificación al rentar el juego que viste en la página), tal como se ha implementado en la sección de películas.
Bueno, de cualquier forma la página se encontraba en una etapa preliminar y probablemente muchas de las cosas que comentamos anteriormente ya estén listas para cuando leas esto. Cosa que sería muy buena, pues consideramos que son detalles muy importantes. De cualquier forma, si tienes acceso a la red, no dejes de darte una vuelta por está página en la siguiente dirección: www.blockbuster.com.mx

Encuentra 10 diferencias entre estos sistemas



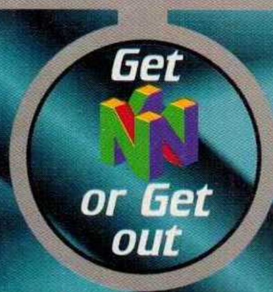
OTROS

1.- COSTO DEL SISTEMA: $ 2,000; igual que su más cercano perseguidor.
2.- COMPATIBILIDAD CON HDTV: Es el único sistema preparado para ser compatible con la televisión de alta definición.
3.- VELOCIDAD DE TRANSFERENCIA: 565 MB/S lo cual es 80% MAS que su más cercano perseguidor.
4.- TIEMPO DE CARGA: N64® no requiere cargar niveles, escenas o pistas, la acción es continua, ininterrumpida.
5.- PUERTOS PARA CONTROLES: ¡Cuatro! para multiplicar la acción sin comprar adaptadores.
6.- CANALES DE SONIDO: Hasta 100, mientras los demás no llegan ni a la cuarta parte.
7.- GRAFICAS 3D EN TIEMPO REAL: N64® sí tiene la capacidad para desplegar sus gráficos en 3D en el momento que lo juegas y no grabados como los demás sistemas.
8.- VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO: 93.74 Mhz, casi 3 veces más rápido que el sistema que le sigue.
9.- CPU 64 Bit ...¡el doble! Entre otras cosas te asegura que nunca verás pixelotes en tu juego, menos aún si usas el accesorio Expansion pak.
10.- CONSTRUCCION SOLIDA: No se traba el juego si accidentalmente lo mueves mientras está en uso. Su eliminador sí protege al sistema y al juego en caso de descarga eléctrica y los cartuchos resisten el trato de cualquier videojugador... no se rayan, no se rompen y no se ensucian.

1.-
2.-
3.-
4.-
5.-
6.-
7.-
8.-
9.-
10.-

Además sólo Nintendo® tiene la estructura para dar servicio autorizado, garantía y reparar tus sistemas, pero lo más importante para un jugador: ¡LOS MAS GRANDES HITS SON SIEMPRE DE NINTENDO®!

... ¡COMO VES, NO HAY COMPARACION!



www.nintendo.com.mx

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

Gamela México siempre se ha preocupado por ofrecer un servicio de satisfacción total a sus clientes. Cuenta con muchos medios de soporte para consumidores como tú, cuando otras compañías ni siquiera se preocupan por esto. Ellos ofrecen servicio técnico garantizado a cualquier producto oficial de Nintendo, un programa de TV y una super revista con redactores altamente capacitados, dedicados y muy modestos.
Pero además de todo lo anterior también cuenta con presencia en la "RED" (www.nintendo.com.mx). Y para darte una mejor idea de qué es lo que ofrece la página de "Nintendo México" decidimos entrevistar a los que trabajan en ella para saber más sobre su trabajo y los planes que tiene a futuro...

Club Nintendo: Antes que nada nos gustaría saber el nombre de cada uno de ustedes y su labor.

WWW: Bueno, la página está formada por un equipo de videojugadores apasionados que llevamos bastante tiempo siguiendo en la industria. Pero si quieren más detalles y como es una respuesta un poco larga, los invitamos a que visiten la sección de Staff que está en el espacio destinado a Gamela en la página de Nintendo México.

CN: O.K. Entonces vayamos con las preguntas buenas: ¿Qué ofrece y en qué consiste la página de Nintendo en México?

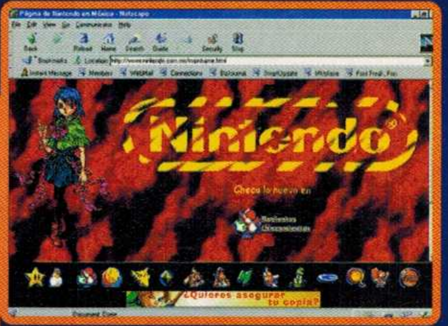
WWW: En la página brindamos todo tipo de información acerca de los productos oficiales Nintendo, que importa Gamela México. También manejamos noticias de interés general para los videojugadores, especialmente los de habla hispana.

CN: ¿Cómo empezó este proyecto de la Página de Nintendo en México?

WWW: ¡Es una larga historia! El proyecto comenzó hace un par de años debido al interés de Gamela en escuchar lo que los videojugadores pedían, en este caso, un sitio en Internet en donde encontraran información oficial de Nintendo, pero especialmente dirigido a videojugadores de habla hispana. Oficialmente iniciamos el 1º de Noviembre de 1997.

CN: ¿Cuáles han sido sus mayores influencias?

WWW: La influencia principal fue proporcionar toda la información que los "cybernautas" han solicitado desde antes de comenzar el proyecto. De hecho, NOA (Nintendo of America) nos ha apoyado bastante con muchas cuestiones.



CN: Muy bien, pero ¿De qué manera están relacionados con la página oficial de Nintendo en Estados Unidos (Nintendo Power Source: www.nintendo.com)? ¿Cómo surgió esta relación y cuál es el beneficio?

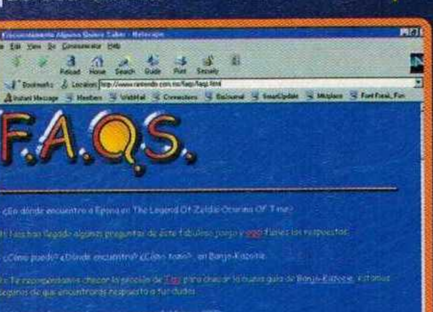
WWW: Todo es gracias a Gamela. NOA representa para nosotros un gran apoyo en cuanto a información e imágenes con las que contamos en la página. Ellos están muy interesados en el mercado de habla hispana, de hecho cuentan con un sitio en la red en español (http://www.nintendo.com/espanol). Pero, aunque recibimos apoyo de parte de ellos, contamos con la ventaja de ser muy independientes, sin jamás perder de vista nuestra condición de página oficial, por lo que toda la información que manejamos debe de venir de una fuente confiable.



CN: ¿Con qué frecuencia actualizan la página?

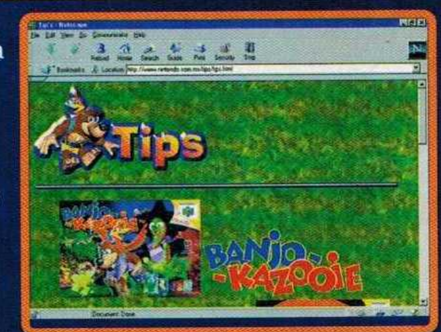
WWW: Cada vez que va a llegar un buen título hacemos una pantalla de entrada, pero eso no significa que nos esperemos a que salga un título nuevo para actualizarla, de hecho, en cuanto

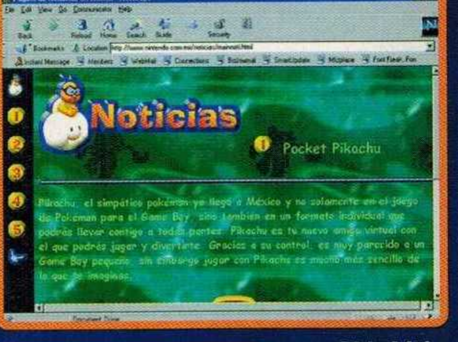
obtenemos información interesante, la subimos cuando confirmamos que sea oficial.
A veces los "cyber-nautas" que nos visitan, preguntan que por qué aunque cambiemos la página principal, seguimos teniendo lo mismo, y es que a diferencia de una revista por ejemplo, nosotros podemos dejar la información por algún tiempo antes de quitarla, por lo que cada vez que la actualizamos, lo que hacemos es agregar más información.



CN: Sabemos que por medio de la página se pueden comprar productos de Nintendo. Platíquenos, ¿Qué es en sí lo que venden? ¿Tienen exclusivas? ¿Llegan cualquier parte de la República Mexicana?

WWW: Las ventas a través de la página son relativamente recientes y nuevamente, se trata de darle a los chavos lo que nos piden. Tuvimos la gran oportunidad festejar nuestro primer aniversario con la pre-venta de The Legend of Zelda: Ocarina of Time a partir del 1º de Noviembre del 98 y ahora contamos con varios títulos oficiales de Gamela, y por supuesto que cubrimos cualquier parte de la República Mexicana.
En cuanto a "exclusivas", sí contamos con obsequios exclusivos que regalamos a todos los que adquieren sus productos a través de nuestra página.





CN: Sabemos que esta es una pregunta algo difícil pero, aproximadamente ¿Cuántos visitantes tienen al mes?

WWW: Hemos tenido más visitas en algunos meses que en otros, pero haciendo un promedio estamos hablando de entre 12 y 14 mil visitas al mes, lo cual nos llena de emoción, pero también nos compromete a mejorarnos cada vez más.

CN: ¡Vaya! ...Esa es una muy buena cifra y ¿Cuál es la sección más visitada?

WWW: Es difícil saber con exactitud, pero por los comentarios que recibimos a través de todos los e-mails que nos envían, nuestros cybernautas visitan más las secciones de: Noticia Estrella, TIPS y Recientes Lanzamientos.

CN: Aparte de la información para todos los chavos que viven y se emocionan con los videojuegos, ¿qué otras cosas ofrecen a sus visitantes?

WWW: La página habla también de todos los eventos, promociones y servicios que ofrece Gamela, como: El Taller de Luigi o Fiestaventuras Nintendo. Pero otra sección que tiene mucho éxito, es la sección de "Bonus" en donde pueden bajar wallpapers, punteros, pantallas de entradas y salidas para la computadora. Sabemos que esto les gusta mucho y de esta forma todos pueden personalizar sus PC's con algo de nuestros juegos favoritos.
Claro que los nuevos y mejores coleccionables siguen estando escondidos por toda la página (por algo los llamamos "Bonus").

CN: Mil gracias por su tiempo y por aclararles todas sus dudas a nuestros lectores (que seguro saben que también existe una sección dedicada a ¡Club Nintendo!).

WWW: Gracias a ustedes por acercarse a nosotros y por supuesto, a los lectores de Club Nintendo por mostrar su interés por la página, es más, para que no digan que no son consentidos, les revelamos la ubicación de un Bonus en exclusiva: http://www.nintendo.com.mx/clubnin/especial.html ¡esperemos que les guste!

No dejes de visitar este gran sitio para ver todo lo que te ofrece y para que les mandes tus opiniones.
No olvides que aquí también podrás enterarte de cuándo y en dónde habrá presentaciones, la ubicación de todos los distribuidores oficiales de Gamela y por si fuera poco, podrás ver nuestra próxima portada antes de que nuestra revista esté a la venta.





Como era de esperarse, Midway, al darse cuenta del éxito... relativo que tuvo con su juego San Francisco Rush, decidió sacar, junto con Atari, la secuela de este "extremo" título de carreras para el Nintendo 64: Rush 2 Extreme Racing. Antes de empezar, te daremos un dato curioso; como sabes, San Francisco Rush fue una adaptación de Arcade y la segunda parte también para Arcade, se llamó San Francisco Rush: The Rock; al principio, los programadores pensaron en hacer íntegra la traslación al N64, pero al final se decidieron por una versión original.






Compañía


Accesorio


No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado por

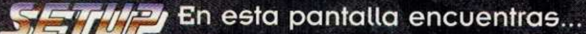


Memoria



Categoría

Noviembre 1998
Fecha de Salida





Como suele suceder en la mayoría de los juegos, al principio hay una pantalla principal con varios menús. En este caso, encontrarás: One Race, Circuit, Practice, Records y Setup.

SETUP

En esta pantalla encuentras... más menús: Options, Controls y Audio. En Options cambias las opciones del juego, como la sensibilidad del Rumble Pak y lo que verás al momento de jugar (mapa de la pista, radar, tacómetro, etc.). En Controls cambias la configuración del control y en Audio puedes subir o bajar el volumen tanto de la música como de los efectos de sonido.







Aquí es donde ves los mejores récords que han sido impuestos en todas las pistas, los mejores tiempos totales y de vueltas.





Lo primero que necesitas para ser todo un experto al volante es práctica, y en este modo lo puedes hacer sin ningún tipo de presiones, ya que tendrás 999 segundos para la pista que elijas, además para acostumbrarte a la movilidad de los vehículos.



Existen tres modos diferentes de juego en donde podrás poner a prueba tu talento como piloto automovilístico: Practice, One Race y Circuit.





ONE RACE

Una vez que ya te hayas acostumbrado al control y hayas probado las pistas, en One Race puedes ponerte a prueba, compitiendo en una carrera contra otros competidores.



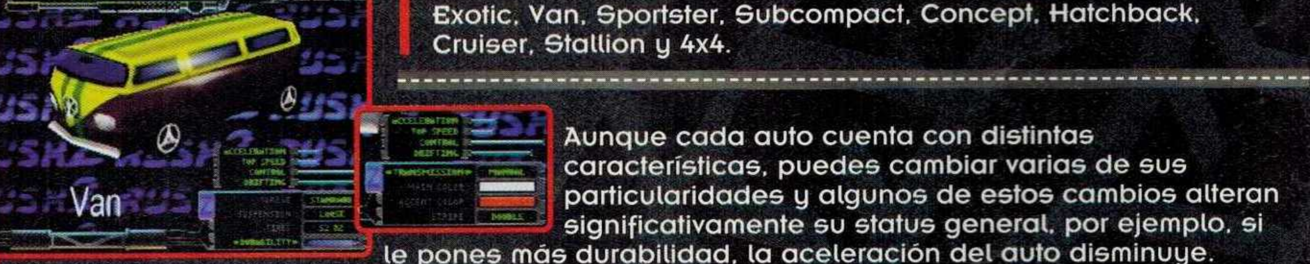
CIRCUIT

Este es el modo principal y el más interesante. Aquí participas en un circuito de veintiocho carreras. Dependiendo en qué lugar termines, recibirás cierto número de puntos, los cuales son acumulables; además, si terminas, por ejemplo, en tercer lugar, conservarás esa posición en la siguiente carrera. Todos tus avances los puedes guardar en el Controller Pak y los das de alta en el menú principal de Circuit.





La primera mejoría que salta a la vista de este título respecto a su antecesor, es el número de vehículos que tienes normalmente para escoger, ya que, si recuerdas, en San Francisco Rush había sólo cuatro, y aquí hay ¡¡16!!... ¡Cuatro veces más! Los coches son: Pickup, Compact, Muscle Car, Mobster, Sedan, Bandit, Coupe, Exotic, Van, Sportster, Subcompact, Concept, Hatchback, Cruiser, Stallion y 4x4.



Aunque cada auto cuenta con distintas características, puedes cambiar varias de sus particularidades y algunos de estos cambios alteran significativamente su status general, por ejemplo, si le pones más durabilidad, la aceleración del auto disminuye. Puedes cambiar la transmisión, la suspensión, el color, el diseño, los rines y hasta el claxon. Todas estas modificaciones las haces al momento de elegir el coche.

Otra cosa que se mejoró fue la cuestión de las pistas, ya que, a diferencia de San Francisco Rush, que tiene seis pistas (y una extra), aquí encuentras siete pistas, cada una con su respectivo nivel de dificultad, pero no están sólo en San Francisco, sino en varios lugares de la unión americana... "wow...¡Cuánta mejoría!", estarás pensando, pero es que, aparte de las pistas normales (y además de la escondida) existen otras tres pistas, donde el objetivo no es exactamente llegar a la meta, sino hacer acrobacias y ese tipo de cosas.





Otra cosa que se conservó de San Francisco Rush, es la opción de Mirror y Backward. Si activas Mirror, la pista se volteará (como en la opción Extra de las pistas de Mario Kart 64); y si activas Backward, correrás la pista en sentido contrario; así puedes variar un poco el juego, en caso de que ya te hayan aburrido las pistas normales.



Las primeras pistas disponibles son: Alcatraz (la pista escondida de San Francisco Rush, ¿te acuerdas?) Los Angeles, Seattle, Las Vegas, New York Downtown, Hawaii y New York Uptown.



Las otras pistas disponibles, pero que no son ciudades, son: Half Pipe, Crash y Stunt. Hay varios detalles que les puedes cambiar a las pistas (menos a la de Stunt) en los modos Practice y One Race, como la niebla, el viento, el número de vueltas y de competidores y la dificultad, entre otras. Un detalle bastante chusco, es que, al resto de las pistas puedes aumentarle la niebla (fog), pero en Los Angeles le cambias la contaminación (smog).



Cuando cambias las opciones de las pistas, hay dos importantes y que ameritan una explicación más amplia: Check Points y Deaths.



Si activas los Check Points, al momento de la carrera aparecerá una cuenta regresiva en la esquina superior derecha; si llegas a algún Check Point antes de que se termine, aumentará los segundos y podrás seguir corriendo hasta encontrar otro Check Point y así sucesivamente, pero si la cuenta se termina, perderás. Si no activas los Check Points, correrás sin límite de tiempo.



La opción Deaths hace más complejo el juego. Si al momento de jugar, por alguna razón chocas muy fuerte, tu auto estallará; si tienes Deaths desactivado, no hay problema, pues después del accidente, automáticamente tu auto regresará a la carrera, pero si activaste Deaths... hasta ahí llegaste, pues tu auto no regresará. Esto le aumenta mucho reto.





Los vehículos tienen dos tipos de transmisión: automática y manual. Cuando usas la automática, no hay mucho problema, ya que sólo deberás acelerar o frenar cuando sea necesario y así tienes más tiempo para tocar el claxon; si es manual, tiene más chiste, pues deberás cambiar de velocidades (con los botones R y Z, si no cambiaste la configuración) cada vez que sea necesario. Si estás en manual, debajo del tacómetro, aparecerá una línea de colores que te ayudará para saber cuándo debes cambiar la velocidad.



HALF PIPE



Esta, más que pista, es medio tubo. Debes tener cuidado si vas muy rápido, porque si das mal una curva, puedes volcarte.





CRASH

La particularidad de esta pista es que el camino es muy defectuoso y hay



partes muy difíciles si vas a gran velocidad, como los túneles o las curvas.

Como te dijimos, son diez pistas seleccionables, pero las de Half Pipe, Crash y Stunt no son tan normales.

La característica principal de Rush 2, es que, al igual que San Francisco Rush, tienes un reto adicional además de terminar en primer lugar las pistas o el circuito; en todas las pistas hay dos tipos de ítems que deber juntar: Las llaves y las latas. Hay doce llaves y cuatro latas en cada pista, así que éste es el reto adicional, juntarlas todas.

Todas las pistas tienen muchos atajos o caminos alternos, así que deberás estar pendiente de ellos, pues quizás así encuentres una ruta más corta. Por lo general, en estos caminos hay muchas llaves y latas escondidas.



STUNT

Esta no es una pista, sino que es un campo lleno de rampas para que hagas



acrobacias con tu coche. Los records de Stunt no se basan en tiempo, sino en puntos, los cuales juntas dependiendo del tipo de acrobacias que hagas, como girar de lado o hacia adelante o mantenerte mucho tiempo en el aire. Tendrás 300 segundos para hacer la mayor cantidad de puntos que puedas.





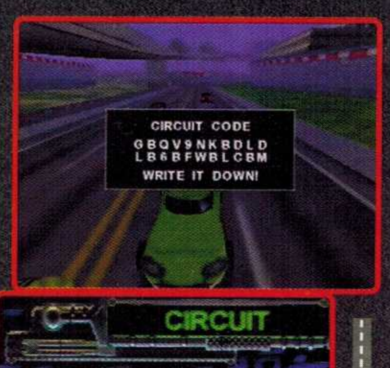
Es muy difícil que haciendo tu recorrido normal consigas tomar estos ítems, así que habrá veces en que tengas que ir en sentido contrario y otras veces hasta tendrás que sacrificarte y estrellarte. Una recomendación es que localices los ítems en Practice (en ese modo no los puedes tomar) y los tomes en One Race, desactivando los Check Points y los competidores para que tengas más tiempo.



Si estás usando Controller Pak, además de salvar tus avances en Circuit, puedes crear hasta cinco jugadores y todos los cambios que le hagas a los autos y los records, quedarán grabados. Esto es muy útil si hay más de un videojugador en tu casa.



Si no tienes Controller Pak y crees que no podrás jugar en Circuit, no te preocupes, sí puedes, pues al terminar una carrera, te darán un código, el cual tendrás que introducir después para continuar en donde te quedaste.



La cuestión de los gráficos de Rush 2, es relativa, pues definitivamente es mejor que la versión anterior, pero comparado con otros títulos del mismo género, como Top Gear Overdrive, no es muy bueno. Pero tiene detalles que destacan, por ejemplo, los autos se abollan poco a poco conforme vas chocando y casi no hay Pop-up (bueno, no tanto como Cruisin' World). Además, los diseños de los autos son mucho mejores que los de SFR.



En teoría, las pistas normales están basadas en mapas reales de las ciudades, como Los Angeles o Nueva York. La única que pudimos comparar fue la pista de Seattle, pues tenemos muchos mapas de esa ciudad (esto a raíz de que en uno de nuestros viajes a NOA, Gus no traía mapa y cuando nos dimos cuenta, ya andábamos por Canadá) y sí se parecen un poco. Inclusive puedes ver el Space Needle de Seattle o el Central Park de Nueva York.



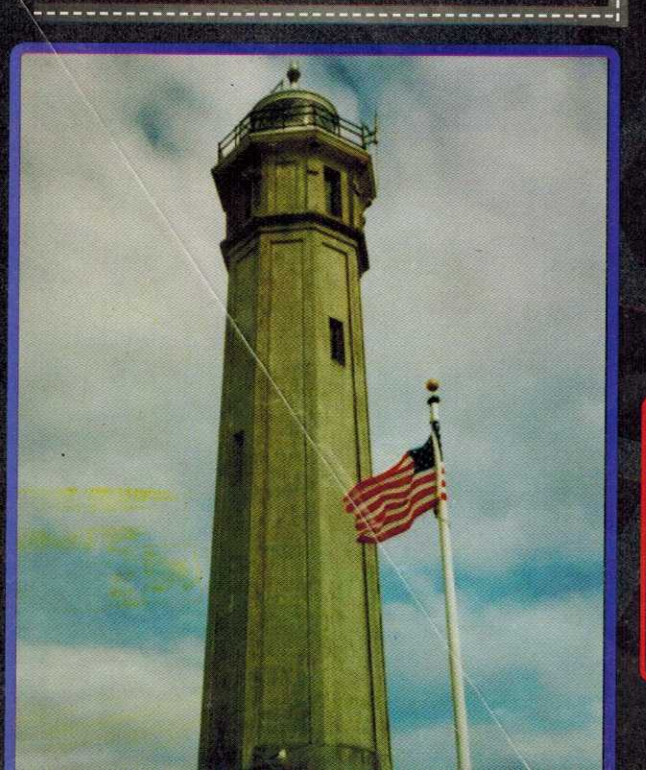


En general, Rush 2 Extreme Racing es un buen juego, sin llegar a ser el mejor, además, supera en todos los aspectos a SFR. El hecho de que sea un título que no se limita a ser sólo de carreras, sino que aparte tengas que buscar las llaves y las latas para obtener secretos del juego, le da más valor, pues no te aburre al poco tiempo. La música no nos gustó tanto, pero siempre existe la posibilidad de bajarle el volumen a la T.V. También es bueno que puedan participar dos jugadores simultáneos en todos los modos de juego, pero hubiera sido mejor que participaran cuatro. Te recomendamos este título si te gustó mucho SFR y buscas más reto y también, por qué no, a quienes buscan un buen juego de carreras, aunque no hayan jugado la versión anterior.









Por razones de espacio, en otra ocasión te diremos cómo sacar la pista y los vehículos escondidos (por el momento, trata de averiguarlo por ti mismo). Pero para compensar esto, te vamos a dar un truco que sirve para obtener los Cheats del juego.



En la pantalla Setup, presiona al mismo tiempo los botones L, R, Z y los cuatro de la unidad C; si lo hiciste correctamente, escucharás un sonido y simultáneamente aparece la opción Cheats, donde podrás hacer modificaciones raras al juego, como hacer invisibles los coches o las pistas o cambiarle el color a la niebla.





Si entras a esta pantalla, verás varias opciones, pero ninguna está activada. Cada una tiene un código especial para ser activada, pero la astucia del talentoso Spot (¡uy, sí, cómo no!), sirvió para encontrar una forma de activarlas casi todas. Colócate en cualquier Cheat y presiona simultánea y repetidamente los botones L, R, Z y los cuatro de la unidad C, hasta que se active; este truco sirve con todos los Cheats, con excepción de Stunts, pero cuando Spot descubra la clave, te la haremos saber; algunos son más fáciles de activar que otros, así que ten paciencia.

CHEATS

INVISIBLE TRACK	OFF
BRAKES	ON
SUPER TIRES	OFF
MASS	NORMAL
SUICIDE MODE	OFF
DO THE DEW	OFF
KILLER RATS	OFF
STUNTS	STUNT TRACK
RESURRECT IN PLACE	OFF
LEVITATION	OFF
GAME TIMER	ON
NEW YORK CABS	OFF
FRAME SCALE	0



a fondo

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

CAPCOM

Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



128 megabits

Memoria

Categoría

Febrero 1999

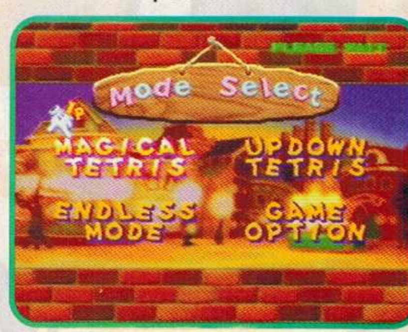
Fecha de Salida



Bueno, después de haber jugado más detalladamente este título de Capcom para el N64, podemos decir que Magical Tetris Challenge es lo que el concepto Tetris sería si hubiese sido concebido por Capcom. ¿Y cómo está esto? Te debes de estar preguntando. Bueno, pues Capcom es una compañía que se ha caracterizado por hacer excelentes juegos de Vs. (y toda su franquicia de Street Fighter los respalda). Así, ellos han tomado el concepto Tetris y lo han modificado de tal forma en la que debes ser agresivo para ganar. Y esto es más importante tomando en cuenta que los modos de juego principales son de competencia, ya sea contra el CPU o contra un amigo.

OK. Como estamos seguros que todos los lectores de la revista saben cómo se juega Tetris, nos vamos a saltar esa penosa parte de la explicación y veamos cuáles son las diferencias entre el Tetris normal y el de este juego. Así como de los diversos modos de juego (mejor explicados que cuando hablamos de ellos la primera vez).

Al comenzar el juego y presionar Start, entrarás a una pantalla en la que existen 4 distintos modos de juego. Estos modos son: Magical Tetris, Up/Down Tetris, Endless Mode y la reglamentaria pantalla de opciones. En esta última encontrarás cosas muy sencillas, como el modificar la dificultad, el control y el sonido. Por lo cual no les daremos demasiada importancia, pues son opciones no muy relevantes. En cambio, de los otros modos de juego sí hay muchas cosas qué decir.





Existen diversos sub-modos de juego, los cuales son los mismos para Magical Tetris y para Up-Down Tetris. Estos modos de juego son Story y 2 Players Vs. En el modo de juego de Story tú eliges a uno de los 4 personajes que existen y los llevas a competir contra sus 3 amigos, así como contra otros 3 enemigos, dando un total de 6 personajes contra los que debes de competir. Está de más decir que conforme vas avanzando, la dificultad del personaje es mayor. Al derrotar a estos rivales, verás unas imágenes donde se va desarrollando la historia, la cual es totalmente distinta entre estos 4 personajes, aunque los jefes siempre son los mismos.









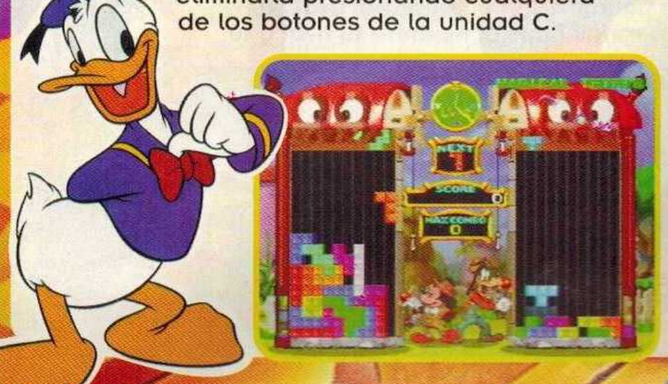
El modo de 2 Player Vs. no tiene gran ciencia. Cada jugador debe al principio elegir a su personaje y prepararse a luchar contra el otro jugador. Antes de entrar a la batalla, cada uno puede elegir el nivel de dificultad de su juego, para poner las cosas más o menos parejas. También cambias el número de Rounds que van a competir. Al competir, cada jugador podrá enviar castigos a su



adversario. Pero esto varía por el tipo de juego en el que ellos estén (Magical Tetris o Up-Down).



¿Qué onda con la figura fantasma que se ve en la parte baja del Panel? Pues no es otra cosa que el TLS o Temporaly Landing System. El nombre suena muy apantallador, pero si vemos que se trata de un fantasma que simplemente te indica a dónde va a quedar la pieza si la bajas instantáneamente. Si te quieres lucir, dándole a entender a tus cuates que no necesitas de esa cosa para ganar, puedes eliminarla presionando cualquiera de los botones de la unidad C.



Ahora sí, veamos los distintos modos de juego....

Magical Tetris



Este es el modo de juego que le da nombre al juego... y ya verás por qué. A simple vista no se nota gran diferencia de este Tetris al normal, pero los diseñadores de Capcom le agregaron una buena cantidad de elementos para hacerlo un Tetris totalmente agresivo, contrastando con la "dulzura" de los personajes principales. Uno de los nuevos elementos que se incorporaron al concepto Tetris son los ataques mágicos o "Magic Attack". Esto es, cuando eliminas 2 ó más líneas, mandas castigos a tu adversario. Estos castigos serán piezas raras que se acumularán en la parte alta del panel.
Estas piezas presentan formas rarísimas, que nunca se habían visto en algún juego de Tetris.
Ahora, entre mayor sea el número de castigos que te envía el rival, las piezas serán cada vez más extrañas. Es decir, si tú no te puedes deshacer de los castigos -cosa que detallaremos adelante, que están formados para caerte y tu rival te envía más, las piezas que caerán, serán cada vez más complejas y a la vez más grandes, siendo muy problemático acomodarlas de una buena forma en la que no saturen tu panel.





Otra forma de hacer castigos es realizando jugadas "combo". Para contestar la pregunta: ¿Qué son jugadas combo?, te daremos la siguiente explicación: Los combos son el número de líneas (sencillas, dobles, triples... no importa) que puedas eliminar una tras otra. Precisamente el número de líneas que elimines de esta forma es el "combo" que le estás haciendo al rival y este cuenta como un castigo de los que mencionamos anteriormente, además de que obtienes más puntos al finalizar un round por el número de líneas que hayas enviado en un combo.



Aunque no siempre es tan malo que te manden estas piezas tan raras, pues con ellas puedes lograr jugadas que de otra forma serían imposibles. O... ¿qué puedes decir al desaparecer 5 líneas de una buena vez? Pues lo único que podemos decir al respecto es: ¡¡¡Pentris!!!

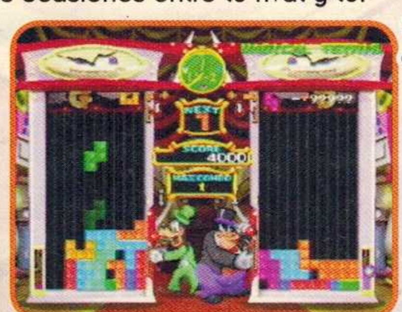


Counters

Aunque el tener castigos en espera no se debe considerar como tu perdición. Y es que si tienes una buena cantidad de castigos y tú realizas una jugada especial, le puedes regresar algunas de las piezas que te mandó. Ahora que si tu jugada es muy buena, le podrás regresar todas las piezas que tenías en la parte superior de tu panel... más algunas otras. Los Counters no se eliminan entre ellos y sólo desaparecen hasta que las figuras caen en el panel rival. Así que no te extrañe que se estén rebotando los castigos en varias ocasiones entre tu rival y tú.









Magic Meter



En la parte "de afuera" del panel en el que estás jugando, existe un marcador que se va llenando, ya sea con las líneas que vas desapareciendo y con las que desaparece tu rival. Este marcador es muy interesante, ya que una vez que se llena, desaparecerá todas las líneas que se encuentran por arriba de su nivel, dejando además, un hueco por el que fácilmente puedes introducir una línea y así limpiar tu pantalla.





Esto es muy conveniente, pues te da la posibilidad de desaparecer de una buena vez todas las líneas que están en tu pantalla. Si logras hacer esto, obtendrás una buena cantidad de puntos por esta acción y al terminar el round obtendrás puntos extras.



Up-Down Tetris



Si en lugar de jugar un Tetris raro y agresivo, prefieres el clásico sistema de juego, Up-Down Tetris es lo indicado. Este modo de juego es tal como lo concibió Pajitnov: Solamente existen 7 tipos de piezas (por más castigos que mandes, sólo te enviarán estas piezas). En este modo de juego también existen los mismos modos que hay en Magical Tetris: Un jugador en modo de historia y 2 jugadores simultáneos en modo de batalla. Este modo de juego tiene sus diferencias importantes, pues está basado más en el clásico modo de Tetris, pero en batalla.

Aquí los castigos son del estilo clásico: Dependiendo de la jugada que hagas, será el número de líneas extras que aparecerán en el panel del otro jugador: Si haces 2 líneas, le mandarás un castigo de una línea, si haces 3, serán 2 líneas el castigo y si haces un Tetris, el castigo será 4 líneas. Por cierto, en este modo también funcionan los combos y dependiendo de cuántas líneas sea el combo que realices, ese mismo número de líneas serán las que le envíes como castigo a tu oponente.



Pero como siempre, este tipo de castigos pueden resultar contraproducentes, pues si rápidamente introduces una línea en el castigo que te envió tu contrincante, se lo podrás regresar sin mayor problema. Este es el tipo de castigos que conocemos de Tetris desde que este hizo su primera aparición en un sistema de Nintendo (para ser más exactos, en Agosto del 89 con Tetris para Game Boy).



Sin embargo, algo que se mantiene de los nuevos elementos que le fueron incorporados al juego es la barra para desaparecer cierto nivel de líneas. Debemos decir que este es un elemento de gran ayuda en cualquiera de los modos de juego. También puedes hacer "Counters" de castigos.

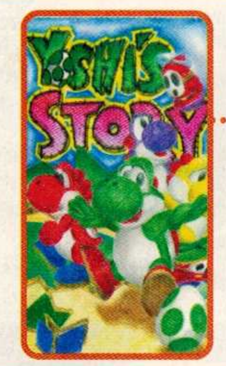


Arte en Sobres

De nueva cuenta tenemos a un ganador y algunos sobres con mención honorífica. Recuerden que más que calificar la técnica, se califica la originalidad del sobre para seleccionar al ganador (pero no quiere decir que la técnica no cuente ¿eh?



Ganador de este mes:
Para Variar... otro Link.
Raymundo Gálvez Valdovinos



Mención Honorífica:
Una imagen más de Yoshi Story.
Mónica M. Arana Solis

Mención Honorífica: Killer Instinct Kids, ¿Acaso?
Ricardo I. Gonzalez.



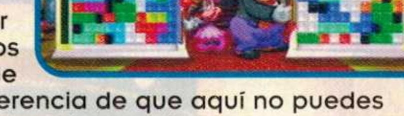
Endless Mode



Si no quieres competir contra nadie, debes elegir entonces el modo de Endless Tetris. Dentro de él existen 2 sub-modos de juego, los cuales son Endless Tetris y Endless Magical Tetris. En el primero de ellos juegas el clásico Tetris. Las piezas caen, y caen, y caen... Así hasta que te desconcentres muy feo y se te llene el panel de piezas. En un marcador podrás ver tu puntuación, el número de líneas que llevas y el nivel en el que estás jugando. Por cierto, en este modo de juego puedes hacer que aparezca una especie de "marcador" con el que te darás cuenta con qué piezas desapareces más líneas presionando simultáneamente los botones B y A.



Algo que llamó poderosísimamente nuestra atención fue la música. Este juego tiene una música muy buena. Es muy raro ver un juego que de cierta forma podemos considerar como "algo simple" con una música tan "prendida". Sin embargo lo que si no nos gustó para nada fueron los gráficos. Para el potencial del sistema y sobre todo para la compañía que lo realizó, debemos decir que están muy simples. En algunos momentos hasta de SNES nos parecieron.

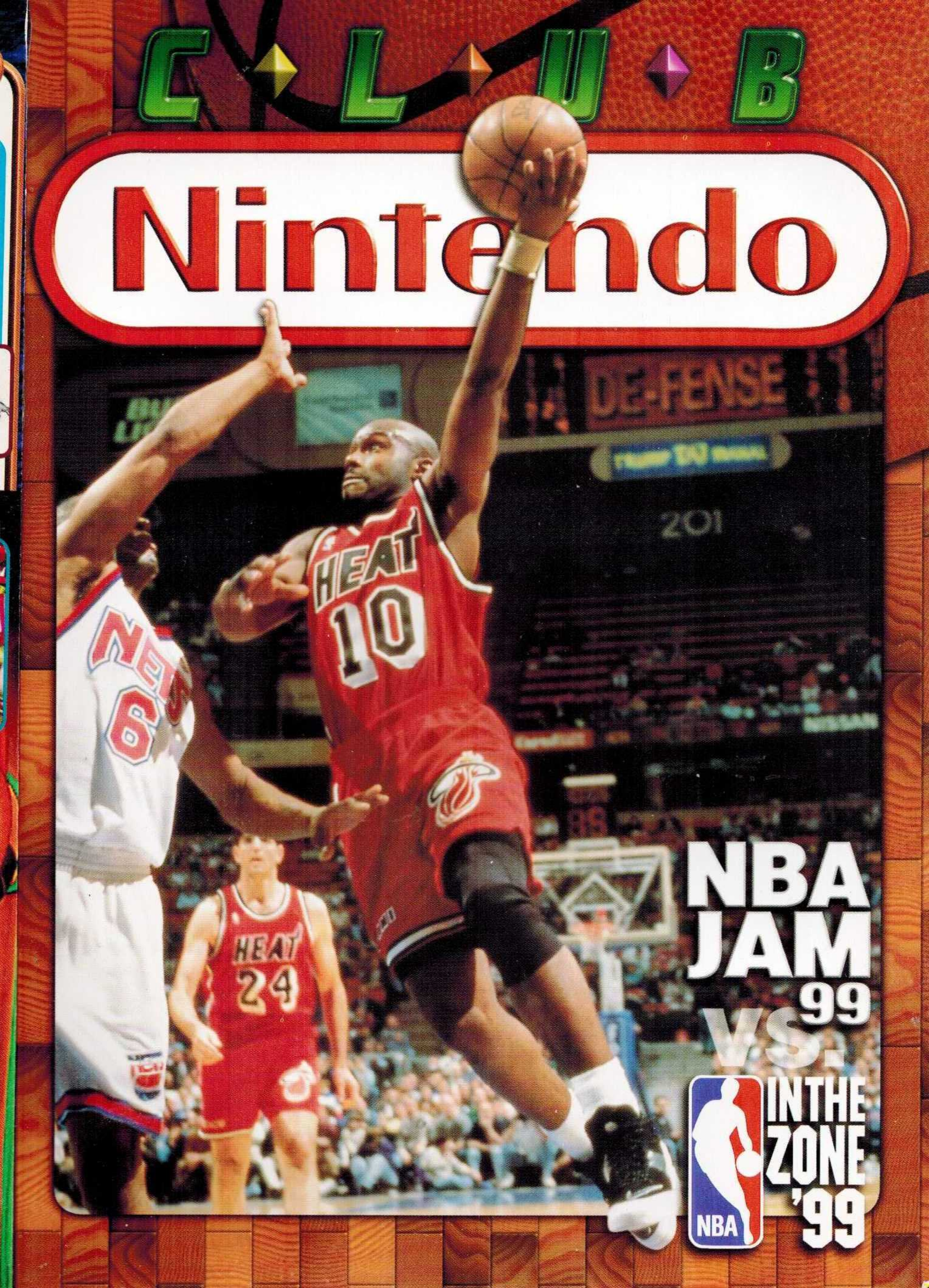


En Endless Magical Tetris realmente no se cumple al pie de la letra lo de "Endless" (ni en el otro, pero bueno). Y es que al seleccionar este modo de juego, lo que haces es jugar contra los enemigos finales del modo de historia. Con la diferencia de que aquí no puedes continuar como en los otros modos.

Bueno, a final de cuentas podemos decir que este es un título que oscila entre "recomendable" y "muy recomendable". Todo esto dependiendo qué tan fan de Tetris eres y qué tanto te importa que los personajes de Disney estén en la pantalla. Por nuestra parte te podemos decir que lo que no nos gustó, fue el poco reto que existe por parte del CPU, aún en dificultades avanzadas. Sin embargo, nos gustó mucho el modo de juego en Vs. (lo mejor del juego). Repetimos: Todo depende de qué tan fan eres de Tetris, para que te guste o no este título. Además, habrá que esperar ver el Tetris de Nintendo, para decidir cuál de los 2 es mejor (por lo pronto, aquel tiene una ventaja sobre éste: ¡¡¡4 jugadores simultáneos!!!)






CLUB
Nintendo
DE-FENSE
201
HEAT
10
NETS
6
HEAT
24
NBA
JAM
99
VS.
IN THE
ZONE
'99
NBA